

Правительство Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет

Факультет искусств
Направление 54.04.01 «Дизайн»
Магистерская программа «Графический дизайн»

Друнченко Лариса Вадимовна

**РАЗРАБОТКА КОММУНИКАТИВНОЙ СТРАТЕГИИ
ДЛЯ ПРОДВИЖЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЛАБОРАТОРИИ ДИЗАЙНА
«DE SIS SPbU»**

Выпускная квалификационная работа
Магистра дизайна

Научный руководитель: старший преподаватель кафедры дизайна
факультета искусств СПбГУ
Татьяна Игоревна Александрова

Научный руководитель теоретической части: кандидат философских наук,
профессор кафедры дизайна
факультета искусств СПбГУ
Галина Николаевна Лола

Санкт-Петербург
2021 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА I. ДИЗАЙН В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ	
1.1. История дизайн-образования	10
1.2. Переосмысление дизайнерской практики в цифровой культуре	43
ГЛАВА II. ЛАБОРАТОРИИ ДИЗАЙНА	
2.1. Анализ современных дизайн-лабораторий	59
2.2. Особенности университетских дизайн-лабораторий	70
ГЛАВА III. «DESI SPBU»: КОНЦЕПЦИЯ, СТРАТЕГИЯ, АЙДЕНТИКА	
3.1. Цель разработки проекта	95
3.2. Проблема	95
3.3. Концепция проекта	96
3.4. Методы и приёмы	100
3.5. Айдентика лаборатории «DESI SPbU»	104
3.6. Выводы	107
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	109
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ	
	113
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Визуальный анализ аналогов	119
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Практическая реализация проекта	126

ВВЕДЕНИЕ

Данная тема «Разработка коммуникативной стратегии для продвижения деятельности лаборатории дизайна «DESI SPbU» важна, так как она является наиболее интересной с точки зрения развития современного дизайна, открытия новых направлений в дизайнерской практике и формирования инновационных подходов к дизайн-проектированию. Дизайн-лаборатории в рамках университетов и дизайн-школ формируют среду, в которой постоянно происходят исследовательские и творческие открытия. Освещённость проблемы находится в состоянии развития.

В рамках данной темы рассматриваются проблемы дизайн-образования, решением которых в современности часто становятся дизайн-лаборатории, так как их деятельность нередко становится медиаторской, соединяющей деятельность университетов, институтов и колледжей с бизнесом, культурными, государственными и инновационными проектами, выходящими за пределы дизайн-образования.

В данной области недостаточно исследован вопрос формирования и функций дизайн-лабораторий в университетах. Однако при этом уже существует богатый опыт иностранных дизайн-школ (Университет Аалто в Финляндии, Гарвардский университет дизайна в США, Королевский колледж искусств в Великобритании, Parsons School of Design в США и т. д.), который требует изучения. В рамках российского университета СТРЕЛКА существует уникальная международная лаборатория, которая привлекает экспертов из разных областей знаний (науки, искусства, технологий, дизайна, литературы и т. д.) для создания междисциплинарных проектов и исследований. Не менее важной проблемой в этой области остаётся структурирование знаний о разных направлениях дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития, о существующих тактиках и стратегиях.

Разработка коммуникативной стратегии для продвижения деятельности лаборатории дизайна «DESI SPbU» актуальна и важна как для студентов, так и для профессионального сообщества СПбГУ, а также для международных партнёров. Этот проект может связать деятельность студентов кафедры дизайна с другими факультетами СПбГУ, расширить их возможности, поддержать коллаборации в исследовательских проектах с СПбГУ и с мировой ассоциацией «DESI Network». Кафедра дизайна СПбГУ на протяжении более чем пяти лет ведёт исследовательскую и проектную деятельность в области социально-ориентированного и устойчивого дизайна. «DESI SPbU» – единственный представитель России в Ассоциации DESI.

Деятельность глобальной ассоциации «DESI Network» сфокусирована на применении методологии дизайн-мышления и методов дизайна к разработке социально-ориентированных продуктов и сервисов. В сфере деятельности ассоциации важнейшим предметом исследований является изучение потенциала дизайна для социальных инноваций и определение роли дизайна в достижении целей устойчивого развития. Цели и задачи лаборатории дизайна «DESI SPbU» сосредоточены на формировании научно-практической и исследовательской платформы кафедры дизайна СПбГУ, направленной на исследования в области дизайна в рамках СПбГУ, Санкт-Петербурга и России; поддержание международных связей и участие в интернациональных проектах, выставках, конференциях; организация образовательной деятельности, направленной на формирование у студентов актуальных компетенций в дизайне для дальнейшей профессиональной деятельности.

Основными направлениями деятельности лаборатории «DESI SPbU» являются: исследовательская и проектная деятельность в области дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития, выполнение курсовых проектов и выпускных квалификационных работ, прохождение учебных и производственных практик. Не менее важно то, что проект должен быть полезным как для студентов СПбГУ, так и для иностранных школ дизайна, поэтому «DESI SPbU» необходимо рассматривать как дизайн-лабораторию, обладающую образовательными, исследовательскими, коммуникативными, интернациональными и перформативными функциями.

Цель

Разработать коммуникативную стратегию для продвижения деятельности лаборатории дизайна «DESI SPbU».

Задачи

- 1) Рассмотреть проблему современного дизайн-образования;
- 2) Исследовать область дизайна для социальных инноваций; определить взаимосвязь устойчивого развития и социальных инноваций;
- 3) Изучить деятельность лабораторий зарубежных и российских дизайн-школ;
- 4) Определить области дизайна, в которых кафедра дизайна СПбГУ создаёт проекты в рамках социальных инноваций;

- 5) Рассмотреть существующие стратегии дизайн-лаборатории «DESI SPbU»;
- 6) Разработать айдентику лаборатории дизайна «DESI SPbU».

Методы исследования

Проект включает в себя различные методы исследования: исторический метод используется при анализе стратегий первых дизайн-лабораторий, таких как Bauhaus, группа «Стиль», ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН; сравнительный метод исследования помогает сопоставить стратегии и айдентику дизайн-лабораторий различных университетов, организаций, студий, объединений в России и в мире; концептуальный метод исследования охватывает область существующих экспериментов и новых знаний, находок и творческих подходов к организации работы и формированию айдентики, практических разработок; визуальный анализ аналогов позволяет изучить современные подходы к реализации проекта; практические исследования направлены на разработку стратегии и формирование визуального образа проекта (в инфографике, виртуальном, печатном и мультимедийном форматах).

Обзор литературы

Для решения этой задачи необходимо исследовать философские, исторические источники, сайты международных школ и университетов дизайна, научные статьи и концептуальные разработки.

Для понимания коммуникации в современной цивилизации большое значение имеют работы Герберта Маршалла Маклюэна. Книга Герберта Маршалла Маклюэна «Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего» - философское исследование влияния на человека визуальной культуры коммуникации от появления письменности и печатных станков Гутенберга до развития кинематографа и телевидения.

Книга Льва Мановича «Язык новых медиа» представляет собой исследование современной культуры с точки зрения цифровых технологий, которые, по мнению автора, являются результатом творческих находок XX века. В книге «Теории софт-культуры» собраны статьи Льва Мановича о новых медиа и их влиянии на современное искусство, историю искусств, массовую культуру, дизайн, кинематограф, фотографию.

Вопросы истории дизайн-образования рассмотрены в следующих трудах.

Новаторская книга Хэла Фостера, Розалинды Краусс, Ива-Алена Буа, Бенджамина Х. Д. Бухло, Дэвида Джослита «Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм» является важным источником с точки зрения периодизации и исследования ключевых событий в искусстве в период с 1900 года до наших дней, углублённого анализа поворотных моментов модернизма, постмодернизма и антимодернизма, альтернативных взглядов на искусство.

Книга Шарлотты и Питера Филл «История дизайна» позволяет проследить историю дизайна как главного инструмента эволюции общества от каменного века до наших дней, представляет собой всесторонний обзор новых стратегий и направлений в дизайне.

Фундаментальная книга Кеннета Фремптона «Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития» содержит богатый фактический материал по истории развития мировой архитектуры XVIII – XX веков, является капитальным историко-архитектурным исследованием, логично и последовательно освещает различные творческие течения в архитектуре, насыщена аналитическими характеристиками работ ведущих архитекторов Запада.

Книга Андрея Владимировича Иконникова «Архитектура XX века. Утопии и реальность. Том 1» посвящена истории архитектуры XX века, рассматривает формирование важных дизайн-лабораторий в России и за рубежом с точки зрения архитектурных достижений и новых взглядов на градостроительство, стили, эксперименты в монументальном искусстве. При этом автор подчёркивает влияние различных культур и идеологий, новых веяний и экспериментов времени, общества и его политической истории на архитектуру и архитекторов как новаторов своих исторических эпох.

Книга Селима Омаровича Хан-Магомедова «Пионеры советского дизайна» посвящена конструктивизму – важному направлению в мировой культуре XX века, истокам советского дизайна – производственному и агитационно-массовому искусству начала XX века, роли художников 1920-х годов в становлении профессии дизайнера, деятельности ВХУТЕМАСа-ВХУТЕИНа.

Книга Эми Демпси «Стили, школы, направления. Путеводитель по современному искусству» представляет собой систематический обзор различных стилей, школ и направлений искусства XIX – XXI веков.

Для современного дизайн-образования большое значение имеют книги Бенджамина Браттона «The New Normal» и «The Terraforming» о новых образовательных программах московского института STRELKA в Москве. Обе образовательные программы взаимосвязаны. Образовательная программа «The Terraforming» является логическим продолжением, развивает идеи образовательной программы «The New Normal» и выводит их на новый уровень с новой целью поиска «новой планетарности».

Вопросы дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития рассмотрены в книге Ezio Manzini «Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation». Автор книги – основатель мирового сообщества DESIS Network.

Инновационные подходы к дизайну рассмотрены в статье Erika Cortés и Aura Cruz «Generative Design as Tool for Social Innovation: A Methodological Approach».

Основным источником методологии для теоретических и практических исследований, создания дизайн-проектов, концептуальных поисков, креативных стратегий по управлению вдохновением является уникальная книга Галины Николаевны Лолы «Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования».

Среди Интернет-ресурсов рассматриваются сайты международных дизайн-школ, таких как: Art Center College of Design (США), Royal College of Arts (ual:) (Великобритания), Royal College of Art | Postgraduate Art and Design University (Великобритания), LISAA Paris Graphic Design (Франция), Aalto University (Финляндия), Parsons School of Design (США), Институт СТРЕЛКА (Россия): сайты образовательных программ The New Normal и The Terraforming; Harvard Graduate School of Design (США). Рассматриваются сайты дизайн – лабораторий на базе университетов, таких как: сайт ассоциации DESIS Network, MIT Media Lab (США), Aalto Innovation Services (Финляндия), Parsons School of Design (США); и сайты, проекты независимых дизайн-лабораторий: AKU Design Collective (Эстония), Grapheine (Франция), Iris van Herpen Couture (Нидерланды), Neri Oxman (США).

Сеть лабораторий DESIS использует знания в области дизайна для создания «... социально значимых сценариев, решений и коммуникационных программ ...» совместно с «... местными, региональными и глобальными партнёрами ...».¹

1. Веб-ресурс. Сайт DESIS Network. URL:

<https://www.desisnetwork.org/publications/>

Краткое содержание диссертации

Глава I. «Дизайн в современной культуре» содержит в себе культурный контекст проблемы. Данная глава рассматривает современную культуру и исследует её особенности, уникальные черты, позволившие современному дизайну стать её неотъемлемой частью. В ней анализируются методы, идеологии, принципы и ценности, которые существовали в рамках первых школ дизайна и лабораторий, таких как Баухауз. В данной главе рассматривается их вклад в современный дизайн и влияние на развитие новых направлений. Современный дизайн рассматривается с точки зрения моды, медиа, кинопроизводства, графического и средового дизайна и т. д.

Параграф 1.1 «История дизайн-образования» является исторической панорамой, в которой можно не только проследить периодизацию развития и возникновения первых дизайн-лабораторий и дизайн-школ, но и провести важные исторические параллели, устанавливающие связи между дизайн-практиками разных стран.

Параграф 1.2 «Переосмысление дизайнерской практики в цифровой культуре» является исследованием философских, культурологических, социологических и множества других аспектов современной культуры и дизайна в нём. Современная культура XXI века обладает такими качествами, как медийность, перформативность, контекстуальность, концептуальность, инновационность, независимость и многими другими свойствами, которые влияют не только на современное общество, но и на современный дизайн.

Глава II «Лаборатории дизайна» является панорамой лабораторий и их площадок, обзором организации их работы.

Параграф 2.1 «Анализ современных дизайн - лабораторий» рассматривает мировые дизайн-лаборатории (организации, дизайн-коллективы, дизайн-школы, компании и т. д.) и их деятельность (подходы, стратегии), проекты.

Параграф 2.2 «Особенности университетских дизайн-лабораторий» рассматривает стратегии, подходы, принципы работы мировых и российских дизайн-лабораторий, в том числе в СПбГУ, организацию их площадок и взаимосвязь друг с другом.

Глава III «DESI SPbU»: концепция, стратегия, айдентика» охватывает разработку теоретической концепции, стратегию лаборатории «DESI SPbU» и

описание практических разработок (технического исполнения состава проекта).

Заключение содержит выводы, сделанные в процессе работы над проектом.

Список литературы содержит ссылки на книги, статьи и сайты, использованные при работе над проектом.

Приложение содержит иллюстративные материалы (визуальный анализ аналогов и практическую реализацию проекта).

ГЛАВА I. ДИЗАЙН В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

1.1. История дизайн-образования

На протяжении всей истории дизайна человек стремился к новым способам существования, формирования материальной культуры, изменения среды. Важным достижением в истории дизайна является то, что данное направление стало универсальным подходом ко всем областям жизни человека: науке, культуре, архитектуре. Формирование новых стратегий, концепций, конструкций, изобразительных и образовательных подходов – один из принципов дизайн – мышления. Из истории дизайна известно, что на дизайнеров оказывают влияния социальные, культурные, экономические и политических перемены. Дизайнеры передают дух своего времени, используя новые материалы и технологии своей эпохи. Творческое вдохновение лежит в основе дизайнерского процесса и дизайнерского мышления, направленного на улучшение окружающей среды и условий жизни.¹

Проблема дизайн – школ и дизайн – лабораторий состоит в том, что дизайн является практической дисциплиной, направленной на решение конкретных задач в разных областях деятельности человека, и долгое время этого понятия не существовало. Дизайн часто считали вторичным по отношению к производимым предметам, отделённым от функциональности, декоративным, определяемым термином «прикладное искусство». Одними из первых над этой проблемой задумались представители Движения искусств и ремёсел, вдохновлённые идеалами художников – прерафаэлитов, единством пользы и красоты. Движение искусств и ремёсел во главе с Уильямом Моррисом внесло большой вклад в историю дизайна, заложив основы художественного производства мебели, тканей, книг, архитектуры, рассматривая дизайн – продукт как синтетическое произведение искусства. Однако, ориентируясь на средневековое ручное мануфактурное производство и отрицая более современные достижения промышленной революции, товары, которые изначально должны были стать доступными для всех, оказались слишком дорогостоящими для простых людей.

Баухауз – первая школа и лаборатория дизайна, ставшая идейным центром развития индустриального общества. Экспериментальные поиски Баухауза охватывают широкий спектр направлений: от образовательной сферы и массового производства до

1. Филл, Ш. и П. История дизайна. – Москва : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014, С. 10.

архитектуры и социальных инноваций.

Государственная школа Баухауз была образована в городе Веймаре в 1919 году во время реформы системы обучения прикладному искусству в Германии, в результате слияния Веймарской школы искусств и ремёсел и Веймарской Академии художеств. Немецкий архитектор Вальтер Гропиус (1883 – 1969) стал первым директором школы Баухауз и автором манифеста движения Баухауз, призывавшего «всех художников отказаться от салонного искусства и вернуться к ремеслу, чтобы служить метафорическому собору будущего».¹ В эссе «Концепция и развитие государства Баухауз» в 1924 году Гропиус писал, что на него оказали влияние взгляды представителей Движения искусств и ремёсел - Джона Рёскина и Уильяма Морриса, представителя Ар Нуво - Анри ван де Вельде и представителя Югендстиля - Петера Беренса, которые «сознательно искали и нашли первые пути к воссоединению мира труда и художников – творцов».²

Задачи Баухауза заключались в улучшении культурной жизни общества, повышении социальной ответственности дизайнеров, художников и архитекторов. Для этого предлагалось объединить изящные и прикладные искусства. Студентов в школе Баухауз обучали теории и практике искусства, чтобы они могли создавать произведения, успешные как в художественном, так и в коммерческом отношении. Для Вальтера Гропиуса строительство было важным делом, имеющим общественное значение, поэтому преподавание в Баухаузе было связано с концепциями конструирования.

Учебная программа школы Баухауз менялась со временем в соответствии с появлением новых концепций и стратегий на разных этапах развития. Новые преподаватели и директора школы приносили новые идеи и свои особенные методики обучения. Схема обучения, созданная Вальтером Гропиусом в 1922 году, представляла собой концентрические кольца, каждое из которых обозначало свой курс. Начиналось обучение с полугодового вводного курса (наружное кольцо схемы), придуманного в 1919 году швейцарским живописцем и теоретиком цвета Йоханнесом Иттеном (1888 – 1967). Курс Иттена основывался на системе обучения архитектора Адольфа Лооса

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 182.

2. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 131.

Цизека, которая стимулировала развитие «... индивидуального творчества путём создания коллажей из различных материалов». Иттен дополнил эту систему «...теориями формы и цвета, заимствованными у его учителя Адольфа Хёльцеля».

Иттен также опирался на передовую теорию американского философа Джона Дьюи об «обучении через делание», настаивал на необходимости практического опыта. Его примеру и поныне следуют школы искусств и дизайна по всему миру.¹

Под руководством Иттена студенты первого курса изучали принципы композиции, теории цвета и материаловедения. Программа курса включала также освоение истории искусств, анализ живописи старых мастеров. Вводный курс Йоханнеса Иттена показал свою эффективность в Баухаузе и стал основой для многих учебных заведений по дизайну во всём мире. Иттен и Гропиус считали, что «... пространственные композиции, подобно музыкальным, создаются по законам природы». Иттен подчёркивал важность элементарных геометрических форм: круга, квадрата и конуса. Он был убеждён, что «... искусство и дизайн должны быть пронизаны духовностью».²

В первый преподавательский состав школы Баухауз вошли: немецко – американский художник-экспрессионист Лионель Файнингер (1871 – 1956) и немецкий скульптор Герхард Маркс (1889 – 1981). С 1920 года в Баухаузе начали преподавать немецкие художники: Оскар Шлеммер (1888 – 1943) и Георг Мухе (1895 – 1987). В 1921 году к Баухаузу присоединились: швейцарский художник – экспрессионист Пауль Клее (1879 – 1940) и немецкий художник – экспрессионист и драматург Лотар Шрейер (1886 – 1966). С 1922 года в Баухаузе преподавал русский художник Василий Кандинский (1866 – 1944). Пауль Клее и Василий Кандинский вели также в школе Баухауз теоретические курсы о форме и цвете. После окончания подготовительного курса студенты переходили к обучению в мастерских (второй и третий круги схемы обучения), где их наставниками были художники и специалисты – практики. В мастерских студенты осваивали ремесленные дисциплины. В школе Баухауз к 1922 году существовали следующие мастерские: по производству мебели (Вальтер Гропиус), стенной росписи (Василий Кандинский), живописи по стеклу и переплётному делу (Пауль Клее), резьбе по дереву и камню (Оскар Шлеммер), художественной работе по

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 183.

2. Филл, Ш. и П. История дизайна. – Москва : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014, С. 272.

металлу (Йоханнес Иттен), керамике (Герхард Маркс), печатному делу (Лионель Файнингер), театру (Лотар Шрейер) и ткачеству (Георг Мухе). В центре схемы обучения находился круг, означавший проектирование. По плану Гропиуса, студенты, закончившие обучение в мастерских, могли начать изучение архитектуры. Архитектурного отделения в Баухаузе пока не было, но Вальтер Гропиус уже «... читал лекции о «пространстве», а партнёр Гропиуса по архитектурной деятельности Адольф Мейер ... преподавал технический рисунок». На начальном этапе развития Баухауз был прежде всего школой декоративного искусства и дизайна. Баухаузу не удавалось наладить взаимоотношения с промышленностью, только ткацкая и керамическая мастерские успешно исполняли заказы. Вальтер Гропиус понимал, что для процветания Баухауза требовалось пересмотреть программу школы, убрать из неё акцент на индивидуальное творческое развитие, ориентироваться на массовое производство. Однако не все преподаватели Баухауза поддерживали данную точку зрения. Возникли противоречия между Вальтером Гропиусом и Йоханнесом Иттенем. Эти противоречия усилились с появлением в Веймаре в 1922 году голландского художника группы «Де Стил» Тео ван Дусбурга (1883 – 1931), который стал преподавать в Баухаузе рациональную эстетику, направленную против индивидуализма. В то же время Василий Кандинский выступал за эмоциональный и мистический подход к искусству. В том же году Веймар посетил и русский художник-конструктивист Эль Лисицкий. Работы Тео ван Дусбурга и Эль Лисицкого высоко оценил Вальтер Гропиус. Идеи «Стиля» сразу привлекли студентов Баухауза и повлияли на продукцию мастерских. Но учение Тео ван Дусбурга оспаривало изначальную программу школы Баухауз. Проблема заключалась в том, что Иттен и некоторые другие преподаватели представляли искусство как результат исключительно духовной деятельности. Они предлагали соединить искусство с ремеслом, а не с промышленностью. Однако, для успешной деятельности Баухауза «... художникам предстояло из экспрессионистов и фантазёров – мистиков превратиться в конструктивистов, инженеров – техников».¹

Общая социально – экономическая ситуация в 1922 году заставила Вальтера Гропиуса изменить ремесленную ориентацию школы Баухауз. Внутренние противоречия заставили Йоханнеса Иттена подать в отставку в 1923 году. Так в 1922 году завершился первый период «... ремесленнического и экспрессионистского

1. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 132.

Баухауза ...».¹ Первая фаза развития Баухауза внесла важный вклад в развитие дизайн – образования, объединив идеологию искусства и ремесла, и показала современность опыта работы в мастерских, переосмыслив их как практический инструмент. Идеи и теории цвета, формы и композиции стали основой новых теоретических знаний, применяемых на практике как в искусстве и архитектуре, так и в дизайне.

Следующей фазой развития Баухауза стала «... конструктивистская фаза, когда внимание привлекала прежде всего логика формы, основанной на экспериментах авангарда – неопластицизма, конструктивизма, дадаизма». В 1923 году Вальтер Гропиус начал менять направление деятельности и программу Баухауза в соответствии с требованиями индустриального мира. В это время в культуре, искусстве и архитектуре складывалось движение «новой вещественности», в котором «... преобладала фигуративная живопись социально – критического направления». «Новая вещественность» формировала профессиональное сознание архитекторов в духе «социального реализма». Во второй фазе развития Баухауза большее развитие получили идеи Вальтера Гропиуса, связанные с архитектурой. Архитектура в период «новой вещественности» была переориентирована на жилищное строительство. Вальтер Гропиус, обращаясь к членам Баухауза, заявлял: «Искусство и техника – новое единство! Техника не нуждается в искусстве, но искусство очень нуждается в технике – пример тому архитектура!» Убежденность Гропиуса в «... плодотворности соединения начал, «различных по природе», сама по себе была утопична». Но Вальтер Гропиус хотел «... сохранить постулаты эстетической утопии, строя уже другую, технократическую утопию».²

Место Иттена в Баухаузе занял Ласло Мохой Надь (1895 – 1946) – венгерский художник, социал – радикал. Его творчество было связано с группой «Де Стейл» и конструктивизмом. Мохой – Надь стал читать подготовительный курс вместе с бывшим студентом Баухауза Йозефом Альберсом (1888 – 1976). Основная структура вводного курса сохранилась, но был уменьшен акцент на индивидуальное творческое развитие и предложен рациональный подход к дизайну. Для того, чтобы студенты могли на практике узнать о требованиях, предъявляемых к дизайну товаров массового

1. Иконников, А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность : в 2 томах. Том 1. – Москва : Прогресс-Традиция, 2001, С. 230.

2. Там же.

производства, было организовано посещение фабрик. В программу подготовительного курса ввели «... упражнения по композиционно уравновешенным конструкциям из всевозможных материалов: дерева, металла, проволоки и стекла. Цель этих упражнений заключалась ... в показе статических и эстетических свойств свободно стоящих асимметричных конструкций». «Светопространственный модулятор» (1930 г.) Мохой – Надя стал образцом подобных «упражнений». Ласло Мохой – Надь принял также руководство мастерской по обработке металла. Он осуществил переход мастерской от производства предметов ручной работы к производству опытных образцов промышленного производства, которые «... получили ориентацию на «конструктивистский элементаризм», который на протяжении ряда лет характеризовался сознательной заботой об удобстве выпускаемых изделий».¹ Наиболее успешными дизайнерскими проектами, отличающимися функциональным утилитаризмом, стали: настольная лампа Вильгельма Вагенфельда и Карла Якоба Юкера (1923 г.), регулируемая лампа для пианино (1923 г.), решётчатый стул Марселя Брейера (1924 г.), чайник Марианны Брандт (1924 г.).

Знаковыми архитектурными проектами Баухауза стали: дом Зоммерфельда (1922 г.) по проекту Гропиуса и Мейера в Берлине – Далеме и «Экспериментальный дом» (1923 г.), построенный для выставки Баухауза по проекту Мейера и Мухе. Традиционный бревенчатый дом Зоммерфельда был образцовым воплощением идеи «тотального произведения искусства». «Экспериментальный дом», оборудованный современными техническими приспособлениями и построенный с использованием новых методов и новейших материалов (стали и бетона) в духе «новой вещественности», стал моделью функционального, дешёвого жилья массового производства, «машиной для жилья». Почти все предметы интерьера – ковры, батареи, кафель, светильники были спроектированы и изготовлены в мастерских школы Баухауз, в том числе современная кухня по дизайну Марселя Брейера с протяжённой столешницей и навесными шкафами. А также в этом рациональном доме была установлена стандартная ванна.²

Крупная выставка Баухауза в 1923 году, организованная Вальтером Гропиусом, продемонстрировала широкий диапазон деятельности школы в новом рациональном

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 186.

2. Там же.

направлении. Важным событием выставки стала новая графика Баухауза – гротесковый шрифт, разработанный для афиши выставки Гербертом Байером и Юстом Шмидтом. Афиша выставки, созданная Юстом Шмидтом, представляла собой «... рационалистический литографический плакат, который дополнил конструктивистское лицо Шлеммера фигурой, объединяющей человека, машину и архитектурный план».¹

Изменения произошли и в театральной мастерской. В 1923 году новым руководителем театральной мастерской стал Оскар Шлеммер, сменивший Лотара Шрейера. Оскар Шлеммер «... был вовлечён в технологический поворот «нового видения», завладевшего Баухаусом в 1923 году...». Оно повлияло и на «Театр Баухауза». Шлеммер говорил: «История театра – это история преобразования человеческой формы». Театральный курс должен был объединить студентов и преподавателей школы Баухауз, сформировать между ними дружеские отношения. Для нового абстрактного театра Шлеммер использовал как художественные приёмы, так и законы механики, оптики и другие научные знания. Оскар Шлеммер «видел в марионетке и автомате образы божественной грации и тревожной силы ...». Самой знаменитой постановкой Шлеммера в Баухаузе стал «Триадический балет» (1927 г.).²

В 1924 году началась новая «функционалистическая фаза» развития Баухауза, состоялся окончательный «... переход от эстетизма к технократической утопии».³ В это время во властных структурах Веймара произошло смещение вправо, в результате чего государственное финансирование школы Баухауз, поддерживающий социалистов, было сокращено. В 1925 году Баухауз переехал в крупный промышленный социалистический город Дессау. Школа Баухауз в Дессау получила финансовую помощь для постройки учебных зданий и общежитий для студентов и преподавателей. В 1926 году по проекту Вальтера Гропиуса в Дессау был построен комплекс зданий Баухауза. Новое здание Баухауза стало «... современной демонстрацией соответствия формы содержанию», что «... обозначило поворотный пункт в движении школы от идеалов ремесленного искусства в сторону полного признания промышленного производства».⁴ Ведущим направлением дизайна Баухауза стал строгий

1. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 212.

2. Там же, С. 237.

3. Иконников, А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность : в 2 томах. Том 1. – Москва : Прогресс-Традиция, 2001, С. 232.

4. Филл, Ш. и П. История дизайна. – Москва : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014, С. 275.

функционализм, «... все проекты задумывались специально с учётом крупномасштабного промышленного производства и сознательно демонстрировали эстетику машинного труда».¹ Созданная Вальтером Гропиусом при финансовой поддержке лесоторговца Адольфа Sommerfeldt компания Bauhaus GmbH помогла увеличить промышленное производство изделий школы. Начался плодотворный период деятельности Баухауза.

В Дессау в штат преподавателей школы Баухауз были приняты бывшие студенты: Марсель Брейер (1902 – 1981), Герберт Байер (1900 – 1985), Юст Шмидт (1893 – 1948), Йозеф Альберс (1888 – 1976), Гунта Штёльцль (1897 – 1983) и Хиннерк Шепер (1897 – 1957). Под руководством Марселя Брейера с 1925 года в мебельных мастерских Баухауза начали производить лёгкие столы и стулья из современных стальных трубок, например, знаменитое кресло «Василий» Марселя Брейера (1925 г.). В мастерских металлообработки под руководством швейцарского архитектора Ханнеса Мейера (1889 – 1954) производились осветительные приборы из прессованного металла и молочного стекла. Успешно развивалось промышленное производство тканей Гунты Штёльцль, ламп и металлических изделий Марианны Брандт. К 1927 году всемирную известность приобрела и книжная продукция Баухауза, производство которой осуществлялось в отделении книгопечатания под руководством Герберта Байера. В 1927 году в Баухаузе открылось архитектурное отделение, которое возглавил Ханнес Мейер. Эксперименты со сборным строительством привели к созданию жилого района Тортен в Дессау в 1928 году по проекту Вальтера Гропиуса. Удивительно интересной работой Вальтера Гропиуса «... в духе «Новой вещественности» был проект Тотального театра, разработанный для «Народной сцены» Эрвина Пискатора в Берлине (1927)».²

В 1928 году Вальтер Гропиус подал в отставку из-за политических разногласий, связанных с Баухаузом. Своим преемником Гропиус назначил Ханнеса Мейера. Баухауз был переименован в Высшую школу дизайна. Началась четвертая «производственная фаза» развития Баухауза, ориентированная на обучение промышленному дизайну. Свою творческую позицию Ханнес Мейер выразил в статье – манифесте «Строить» (1928 г.), которая «... стала выражением интеллектуализма,

1. Филл, Ш. и П. История дизайна. – Москва : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014, С. 276.

2. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 204.

отсекающего всё, кажущееся лишним...».¹ Проект Дворца Лиги наций (1927 г.) Мейера стал воплощением его творческой позиции. Будучи коммунистом, Ханнес Мейер на первый план выдвигал решение социальных проблем и считал, что «... товары должны быть функциональны и доступны трудящимся. Это стремление к дешёвой, утилитарной, демократической продукции способствовало формированию в Баухаусе строго научного подхода к дизайну».² Однако, такую бескомпромиссную политику Баухауза одобряли не все преподаватели. Ласло Мохой – Надь, Марсель Брейер, Герберт Байер подали в отставку. Мейер перестроил Баухауз «... в соответствии с программой «социальной ответственности» проектирования».³ В мастерских Баухауза стали изготавливать дешёвую разборную мебель из клееной фанеры. Выпуск продукции Баухауза увеличился, но при этом мало внимания уделялось её эстетическим характеристикам. В Баухаусе были открыты новые отделения: строительства, деревянных и металлических изделий, текстиля и рекламы. Приглашённые преподаватели читали дополнительные курсы: организацию промышленности, психологию, социологию, инженерное дело, физику, экономику и марксистскую политическую теорию. В Баухауз пришли преподавать: архитектор Ханс Виттвер (1894 – 1952), архитектор Людвиг Хильберзаймер (1885 – 1967), фотограф Вальтер Петерханс (1897 – 1960), инженер Алькар Рудельт, Альфред Арндт (1896 – 1976), Карл Фигер (1893 – 1960), Эдвард Хайберг и Март Стам (1899 – 1986). Впервые школа Баухауза добилась коммерческого успеха. Было организовано промышленное производство ламп, мебели, обоев, изделий ткацкой и рекламной мастерских.

Создание студенческой коммунистической ячейки в школе Баухауз, а также марксистские взгляды Ханнеса Мейера вынудили бургомистра Дессау потребовать отставки Мейера в 1930 году. Новым директором Баухауза в 1930 году был назначен архитектор Людвиг Мис ван дер Роэ (1886 – 1969). Началась пятая фаза развития Баухауза, «... на которой вновь произошло обращение к эстетической утопии. Мис прокламировал возврат к проблемам формообразования, очищенным от претензий на социальную активность».⁴ Свою позицию Мис ван дер Роэ выразил в эссе «Новая эра»

1. Иконников, А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность : в 2 томах. Том 1. – Москва : Прогресс-Традиция, 2001, С. 236.

2. Филл, Ш. и П. История дизайна. – Москва : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014, С. 277.

3. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 190.

4. Иконников, А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность : в 2 томах. Том 1. – Москва : Прогресс-Традиция, 2001, С. 236.

(1930 г.), написанном по поводу своего назначения: «... Важным вопросом является не «что», а «как». ... Что за товары мы производим и какими инструментами при этом пользуемся – эти вопросы не представляют никакой духовной ценности ... Единственно правильным и важным для любой эпохи ... является обеспечение возможностей существования самого духа».¹ Вводный курс в Баухаузе стал факультативным. Мастерские Баухауза создавали продукцию только для массового промышленного производства. Наибольшее внимание уделялось изучению архитектуры. Концепция Баухауза «... определялась «личным стилем Миса» и его утопией, соединявшей технократические идеи с идеалами неоплатонизма ...».² Мис ван дер Роэ стремился сделать мир лучше, «... предъявив ему материализованные метафоры высшей истины и скрытого «надчеловеческого» порядка».³ Такими метафорами стали шедевры творчества Миса ван дер Роэ: павильон Германии на Международной выставке в Барселоне (1929 г.), дом Тугендхата (1930 г.) в Брно (Чехословакии) и образцовый дом, построенный для Берлинской строительной выставки (1931 г.).

В 1931 году в Дессау пришли к власти национал – социалисты и финансирование Баухауза было прекращено. В августе 1932 года городской совет Дессау проголосовал за закрытие школы Баухауз. В октябре 1932 года Баухауз переехал в заброшенное здание телефонной фабрики на окраине Берлина, где Мис ван дер Роэ возобновил деятельность школы как частного учебного заведения. Но уже 11 апреля 1933 года нацисты ворвались в здание школы и силой прекратили её деятельность. В июле 1933 года преподаватели проголосовали за официальный роспуск Баухауса.⁴

Баухауз внёс огромный вклад в мировое наследие дизайна, оказал влияние на течения в искусстве и архитектуре. Под влиянием Баухауза при проектировании формы изделий большое внимание стали уделять функциональным и эстетическим качествам конструкции. Особое развитие эта тенденция получила в конструктивизме.

Одна из главных целей Баухауза состояла в объединении искусства, ремесла и технологии. Баухауз заложил основы для промышленного проектирования: выпуск

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 244.

2. Иконников, А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность : в 2 томах. Том 1. – Москва : Прогресс-Традиция, 2001, С. 236.

3. Там же, С. 237.

4. Филл, Ш. и П. История дизайна. – Москва : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014, С. 277.

декоративной мебели заменили на изготовление промышленных образцов, отделение по металлу перешло на выпуск осветительных приборов для массового производства.

Школа Баухауза сыграла основополагающую роль в становлении дизайн-образования. Баухауз рассматривал дизайн как комплексную дисциплину, определил её основные направления и методику преподавания профессионального дизайна. Курс «Основной дизайн» стал одним из ключевых фундаментальных курсов в дизайнерских и архитектурных школах во всём мире. В художественных школах США успешно применяется система преподавания Баухауза. В Государственном университете Флориды на теории и практике Баухауза построена программа по мастерству в сфере ремёсел.

Параллельно с движением Баухауз развивалось голландское движение «Стиль» («Де Стейл») – объединение живописцев, скульпторов и архитекторов, существовавшее с 1917 по 1931 годы.

Первая фаза движения «Де Стейл» длилась с 1917 по 1921 годы. Главными теоретиками группы «Стиль» были: голландский художник и архитектор Тео ван Дусбург (1884 – 1931) и голландский художник Пит Мондриан (1872 – 1944). Тео ван Дусбург в 1917 году учредил журнал *De Stijl* – первый журнал об абстракции в искусстве, издававшийся по 1928 год и ставший связующим звеном между участниками движения. Первыми представителями движения «Де Стейл» также были: голландский художник Барт ван дер Лек (1876 – 1958); бельгийский скульптор Георг Вантонгерлоо (1886 – 1965); венгерский дизайнер и архитектор Вильмош Хусар (1884 – 1960); голландские архитекторы: Якобус Йоханнес Питер Ауд (1890 – 1963), Ян Вилс (1891 – 1972), Роберт ван'т Хофф (1887 – 1979); поэт Энтони Кок.¹

Участники группы «Стиль» считали, что Первая мировая война «... дискредитировала преклонение перед индивидуальностью ...».² Они, как и Баухауз, стремились изменить общество с помощью искусства. Целью художественного сообщества «Стиль» стало создание нового интернационального искусства.

В ноябре 1918 года во втором выпуске журнала *De Stijl*, изданном на голландском, немецком, французском и английском языках, был опубликован «Первый

1. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 166.

2. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 122.

манифест «Де Стейл». Манифест содержал призыв к освобождению от культа индивидуальности, а также девиз группы: «Цель природы – человек, цель человека – стиль».¹

Результатом совместного труда ван Дусбурга, Мондриана, ван дер Лека и Вантонгерлоо стал абстрактный визуальный словарь. Работы Мондриана, ван Дусбурга, Вантонгерлоо и ван дер Лека в этот период отличались использованием горизонтальных и вертикальных линий, плоскостей чистого цвета. Основными цветами «Стиля» стали: жёлтый, синий и красный. На творчество группы «Стиль» огромное влияние оказала неопластическая философия математика и теософа М. Г. Шунмакерса, изложенная в его книгах «Новый образ мира» (1915) и «Принципы пластической математики» (1916). В «Новом образе мира» Шунмакерс объяснил метафизический смысл трёх основных цветов: «... Жёлтый – это движение луча (вертикаль) ... Синий – контрастный цвет по отношению к жёлтому (горизонтальный небесный свод) ... Красный – соединение жёлтого и синего». Шунмакерс также писал о значимости горизонтальных и вертикальных линий, которые «... придают форму нашей земле и всему, что есть на земле, ...» и уточнял: «... горизонтальная линия силы ... есть путь земли вокруг солнца, и вертикальное, глубоко пространственное движение лучей, берущее начало в центре солнца».²

Пит Мондриан назвал свой минималистичный стиль «неопластицизмом». В первом номере журнала *De Stijl* в 1917 году был опубликован труд Мондриана «Неопластицизм в живописи». На группу «Стиль» оказало также влияние творчество нидерландского архитектора Хендрика Петруса Берлаге – одного из лидеров функционализма. Считается, что от Берлаге представители «Стиля» позаимствовали название группы. Слово *stijl* означает опору конструкции, поэтому название группы «Стиль» соответствовало её цели.³

Художники объединения «Де Стейл» стремились к созданию «... универсального пластического языка», принцип которого «... состоял из двух операций, которые можно назвать элементаризацией и интеграцией».⁴ Под элементаризацией понималось «... разложение любой практики на отдельные

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 209.

2. Там же, С. 210.

3. Там же, С. 209.

4. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 167.

составляющие ...», а под интеграцией – «... объединение всех ... элементов в синтаксически неделимое, неиерархичное целое». Ярким примером сочетания элементаризации с интеграцией стал логотип Вильмоша Хусара в первом номере журнала *De Stijl*. Ван дер Лек первым элементаризировал цвет в 1917 году.¹

Архитекторов «Де Стейл» интересовали идеи Фрэнка Лойда Райта («Искусства и ремёсла») - его концепции дома как продукта «тотального дизайна» и его «дома прерий» в окрестностях Чикаго, с их горизонтальной протяжённостью, свисающей крышей и свободной планировкой внутренних пространств. Также архитекторы группы «Стиль» вдохновлялись творчеством Антонио Сант-Элиа (футуризм) – его футуристическим городом из «Манифеста футуристической архитектуры» (1914). Роберт ван'т Хофф в 1916 году построил виллу на окраине Утрехта в духе Райта – первое архитектурное произведение «Стиля».²

Голландский архитектор и дизайнер мебели Геррит Ритфелд (1888 – 1964), присоединившийся к группе «Стиль» в 1919 году, создал знаменитый красно-синий стул (1917 – 1918). Уникальность его работ заключалась в интеграции их элементов. Красно-синий стул «... стал первым случаем перевода принципов эстетики неопластицизма в трёхмерное пространство». В 1920 году Ритфелд создал проект рабочего кабинета доктора Хартога в Марсене, в обстановке которого удачно воплотил принцип элементаризации.³

Принципы объёмного построения были разработаны Георгом Вантонгерлоо в 1919 году при создании скульптуры «Соотношение объёмов». Эти принципы были использованы Тео ван Дусбургом и Кором ван Эстереном при строительстве жилых домов (1923). Питер Ауд, ставший в 1918 году главным архитектором Роттердама, включил элементы неопластицизма в проект фабрики Пурмеренда (1919). Однако, Ауд считал, что принципы неопластицизма сложно применить для строительства массового жилья.⁴

В 1920-е годы Тео ван Дусбург много путешествовал, устраивал выставки. Во время визита в Германию Вальтер Гропиус пригласил Тео ван Дусбурга посетить

1. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 167.

2. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 123.

3. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 211.

4. Там же.

Баухауз. С 1921 по 1923 годы Ван Дусбург преподавал в школе Баухауз факультативный курс о принципах группы «Де Стейл». Идеи «Стиля», направленные против индивидуализма, оказали огромное влияние на студентов и преподавателей Баухауза. Особое впечатление на представителей Баухауза произвели работы Геррита Ритфелда. Пребывание Тео ван Дусбурга в Баухаузе усилило противоречия между Йоханнесом Иттенom и Вальтером Гропиусом. Учение ван Дусбурга противоречило заповедям изначальной программы Баухауза, что привело к кризису школы, отставке Иттена, и заставило Вальтера Гропиуса изменить ремесленную ориентацию Баухауза. Руководство мастерской Баухауза по обработке металла было поручено Мохой-Надю, творчество которого было связано с группой «Де Стейл» и конструктивизмом. В результате мастерская перешла от производства предметов ручной работы к производству образцов для промышленного производства. Прагматичный подход к дизайну привёл школу Баухауз к появлению знаковых проектов, представленных на выставке Баухауза в 1923 году.

Вторая фаза движения «Де Стейл» охватывает период с 1922 по 1925 годы. К 1922 году группа «Стиль» и журнал *De Stijl* вышли на международный уровень. К движению «Де Стейл» присоединились: голландский архитектор Кор ван Эстерен (1897 – 1988), русский художник-конструктивист Эль Лисицкий (1890 – 1941), немецкий художник Ханс Рихтер (1888 – 1976), австрийский архитектор и скульптор Фредерик Кислер (1890 – 1965), немецкий дадаист Ханс Арп (1887 – 1966), итальянский футурист Джино Северини (1883 – 1966) и другие представители международного авангарда. Это повлияло на художественные и теоретические взгляды Тео ван Дусбурга и на всё движение «Де Стейл» в целом.¹

Особое значение на развитие группы «Стиль» оказали русский супрематизм и конструктивизм. В 1922 году на страницах журнала *De Stijl* была напечатана детская сказка Лисицкого «История двух квадратов» (1920). Под влиянием проуновских композиций Лисицкого Тео ван Дусбург и ван Эстерен создали аксонометрические рисунки архитектурных сооружений, продемонстрированные в 1923 году на выставке «Современные усилия» в Париже. Был изменён дизайн журнала *De Stijl*: Тео ван Дусбург заменил логотип и композицию обложки, выполненные Хусаром, сделав их

1. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 123.

более «элементаристскими».¹

В 1924 году Геррит Ритфелд в сотрудничестве с заказчицей – дизайнером интерьеров Трюс Шрёдер-Шредер спроектировал и построил дом Шрёдер-Шредер в Утрехте, в котором удалось создать единую жилую среду. Удивительный дом Шрёдер имел асимметричный внешний вид, состоял из геометрических элементов, помещения разделялись раздвижными перегородками и дверями, а основными цветами были серый, чёрный и белый. Этот дом соответствовал принципам «пластической архитектуры» Тео ван Дусбурга «... будучи элементарным, экономичным и функциональным; немонументальным и динамичным; антикубистическим по форме и антидекоративным по цвету».² Абстрактный геометрический язык неопластической живописи группы «Де Стейл» нашёл выражение в трёхмерном пространстве её пластической архитектуры.

Третья фаза деятельности движения «Де Стейл» длилась с 1925 по 1931 годы. С 1924 года Тео ван Дусбург начал применять в своих живописных работах диагонали, для обозначения которых выбрал слово «элементаризм» и ввёл его в словарь неопластицизма в 1925 году. Это привело к разногласиям Тео ван Дусбурга и Пита Мондриана, в результате которых в 1925 году Мондриан вышел из группы «Де Стейл». С этого времени творчество Мондриана и ван Дусбурга развивалось в разных направлениях. Пит Мондриан остался верен изначальным принципам неопластицизма – концепции чистого цвета и формы и стал выдающимся художником-абстракционистом. В 1937 году Пит Мондриан опубликовал работу «Пластическое и чисто пластическое искусство».³

Тео ван Дусбург продолжил исследовать диагонали в области архитектуры и интерьера, уделяя особое внимание техническим достижениям и социальной структуре.

В 1924 году ван Дусбург и ван Эстерен написали эссе «К коллективному строительству». В 1928 году Тео ван Дусбург в сотрудничестве с Хансом Арпом и Софи Таубер-Арп спроектировал и построил кафе «Обетт» в Страсбурге, в интерьере которого преобладал диагональный рельеф. Для обстановки кафе «Обетт» ван Дусбург

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 213.

2. Там же.

3. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 168.

создал стулья из гнутого дерева.¹

В 1930 году Тео ван Дусбург основал группу «Конкретное искусство», цель и концепцию которой изложил в «Манифесте конкретного искусства» в журнале *Art Concret*. В основе «конкретного искусства» был супрематизм, конструктивизм, творчество группы «Стиль» и элементаризм Тео ван Дусбурга. Цель «конкретного искусства» состояла в создании универсального языка, понятного всем. Активное развитие «конкретного искусства» пришлось на 1930-1950-е годы, уже после смерти Тео ван Дусбурга в 1931 году. Движение «Де Стейл» перестало существовать, но продолжало оказывать влияние на художников, дизайнеров и архитекторов. Творчество группы «Стиль» и «конкретного искусства» повлияли на появление таких направлений в искусстве, как оп-арт, кинетическое искусство, абстрактный экспрессионизм, минимализм, «ар информель» и постживописная абстракция.²

В России в 1910-е годы под влиянием французского абстрактного кубизма и итальянского футуризма сложились два течения «левой живописи»: супрематизм и конструктивизм. Истоками супрематизма считается экспрессионизм Анри Матисса и Винсента Ван Гога. На супрематизм также оказало влияние творчество Василия Кандинского.

Супрематизм – искусство чистой геометрической абстракции, основанное Казимиром Малевичем (1878-1935) в 1913-1915 годах. Малевич занимался изучением символизма, постимпрессионизма, кубизма и футуризма, экспериментировал с техникой коллажа. При создании «... заумной живописи ...» Казимир Малевич стремился «... достичь «живописного» как такового - в его терминологии «нуля живописи».³ Создание Малевичем картины «Чёрный квадрат» (1913-1915) положило начало серии работ, которые Малевич назвал «супрематизмом». Чёрный квадрат Малевич охарактеризовал «... как «нуль формы», а белый фон – как «пустоту за пределами этого ощущения» ...».⁴

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 217.

2. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 160.

3. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 143.

4. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 104.

В 1915 году в Петрограде прошла «Последняя футуристическая выставка картин «0,10», на которой десять участников, включая Казимира Малевича и представителя конструктивизма Владимира Татлина, попытались «... определить «абсолютный нуль», ... сущностный минимум живописи или скульптуры».¹ В 1919 году проходила «Десятая государственная выставка. Абстрактные произведения и супрематизм», на которой была представлена серия работ Малевича «Белое на белом» (1917-1918) – серия картин, изображающих белые квадраты, протравленные на белом фоне, в которой «нуль» почти воплотился - прямо на холсте».² На этой выставке абстракционизм объявили советским искусством.

Малевич был убеждён в том, что искусство должно быть свободно от политических взглядов и не должно быть связано с общественными целями. В 1919 году Казимир Малевич переехал в Витебск и занялся преподавательской деятельностью в Народном художественном училище в Витебске. При поддержке Эль Лисицкого Казимир Малевич основал школу УНОВИС – «Утвердители нового искусства», в которую входили Эль Лисицкий (1890-1941), Илья Чашник (1902-1929), Николай Суетин (1897-1954), Лев Юдин (1903-1941) и Вера Ермолаева (1893-1938). Преподавателями и учениками УНОВИСа создавался дизайн фарфора, текстиля и ювелирных украшений в стиле супрематизма.³

В 1922 году Казимир Малевич стал директором Гинхука – Государственного института художественной культуры. Малевич экспериментировал также в области архитектуры, создавая макеты футуристических городов. Он разработал новую концепцию архитектуры, в которой архитектура разлагалась на элементы. Архитектуры Малевича – модели идеальных домов и городов повлияли на возникновение интернационального стиля в архитектуре. Расцвет супрематизма в России пришёлся на 1917-1918 годы. В 1927 году в Польше и Германии прошла выставка работ Казимира Малевича. Баухауз в 1927 году издал собрание очерков Малевича «Абстрактный мир», которое принесло идеям Малевича мировую известность. Супрематизм оказал влияние на европейский конструктивизм, Баухауз, интернациональный стиль и минималистское

1. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 143.

2. Там же, С. 145.

3. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 105.

искусство.

После 1924 года культура в России подверглась репрессиям. Супрематизм сначала был вытеснен конструктивизмом, а затем социалистическим реализмом. Конструктивизм был ведущим направлением в искусстве 1920-х годов, задачей которого стало конструирование материальной среды человека. На конструктивизм оказало влияние творчество Поля Сезанна.

Основоположником конструктивизма в России стал профессиональный художник Владимир Евграфович Татлин (1885-1953). «Контррельефы» (около 1914 года) Владимира Татлина – абстрактные трёхмерные «живописные рельефы», выполненные из промышленных материалов: железа, стекла, гипса, дерева и штукатурки, были представлены на «Последней футуристической выставке картин «0,10» в 1915 году. «Контррельефы» Татлина «... развивали конструктивистское понятие «конструкции», ... подразумевало активное взаимодействие с искусством ...».¹

В 1917 году к Татлину присоединились художники – «производственники»: Александр Родченко (1891-1956) и его супруга Варвара Степанова (1895-1958), братья Наум Габо (1890-1977) и Антуан Певзнер (1884-1962), которые занимались исследованием художественных свойств промышленных материалов и хотели «... передать атмосферу современного технологичного века».²

В 1919 году Владимир Татлин создал самый знаменитый проект конструктивизма – проект «Памятника Третьему интернационалу», названный башней Татлина. Деревянная модель памятника высотой около шести метров была открыта в Петрограде в третью годовщину Октябрьской революции 8 ноября 1920 года, а потом перевезена и установлена в Москве «... в здании, где проходил VIII съезд Советов ...».³ Предполагалось, что сам памятник будет выполнен из железа, стекла и дерева. Научная символика была заложена в высоту башни и угол наклона её оси: предполагаемая высота в 400 метров соответствовала одной миллионной от длины земного меридиана, а угол наклона оси башни был равен наклону земной оси. Наклонная структура башни Татлина представляла собой две переплетающиеся конические спирали, внутри

1. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 139.

2. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 106.

3. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 199.

которых один над другим располагались четыре стеклянных объёма, которые должны были вращаться с различной скоростью и предназначались для законодательных, исполнительных и других организаций. Стеклянные помещения предполагалось соединить электрифицированными лифтами. Функциональный проект Памятника Третьему интернационалу символизировал историческое событие и стал маяком революции. Однако построить этот памятник в натуральную величину оказалось невозможно технологически, так как его фантастическая конструкция превышала возможности советской инженерной науки того времени. Памятник Третьему Интернационалу остался утопической мечтой, «... метафорой гармонии нового общественного порядка». Тем не менее башня Татлина оказала огромное влияние на архитектуру русского авангарда, на будущие проекты конструктивистов.¹

Функциональный метод проектирования лежал в основе жилых и промышленных строений советских архитекторов: Николая Александровича Ладовского, братьев Леонида Александровича, Виктора Александровича и Александра Александровича Весниных, Константина Степановича Мельникова, Моисея Яковлевича Гинзбурга и Ивана Ильича Леонидова.

В 1923 году Николай Александрович Ладовский основал первую профессиональную группу архитекторов АСНОВА (Ассоциацию новых архитекторов). Концепцией этого объединения стал рационализм. Рационалисты рассматривали архитектуру как средство коммуникации и занимались исследованием восприятия формы. Они проектировали новые типы зданий, отвечающие требованиям социалистического государства: рабочие клубы и сооружения для досуга. Предпочтение отдавалось геометрическим конструкциям.²

На Всероссийской сельскохозяйственной и кустарной выставке в Москве архитектор Константин Мельников представил павильон «Махорка», в котором использовалась «... спиральная группировка ...» сложных объёмных форм «... с косыми срезами кровель ...».³

Константин Степанович Мельников в 1924 году спроектировал павильон СССР Международной выставки декоративного искусства в Париже (1925). Деревянная

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 250.

2. Иконников, А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность : в 2 томах. Том 1. – Москва : Прогресс-Традиция, 2001, С. 296.

3. Там же, С. 302.

конструкция павильона представляла собой прямоугольный в плане объём, по диагонали которого проходила лестница, разделяющая первый этаж на два равных треугольника и поднимающаяся на открытую конструкцию и на верхний этаж сооружения. Конструкция крыши павильона Мельникова стала популярной схемой архитектурного русского авангарда. Интерьер павильона Мельникова был оформлен Александром Родченко «... в духе идеального рабочего клуба ... с лёгкой мебелью производителей, включая красно-чёрный набор для игры в шахматы, состоящий из стола и двух стульев».¹

В 1920 году в Москве прошла выставка братьев Наума Габо и Антуана Певзнера, которая сопровождалась «Реалистическим манифестом». В своём манифесте Габо и Певзнер сформулировали основные принципы конструктивного абстрактного искусства: «... отказ от «изобразительности» цвета, линии, массы и объёма; призыв к использованию «настоящих» промышленных материалов ...».² С этими положениями соглашались все конструктивисты. Однако, Наум Габо и Антуан Певзнер не поддержали позицию Татлина о политической ангажированности искусства в новом социалистическом обществе. Возникший конфликт привел к тому, что Наум Габо и Антуан Певзнер эмигрировали из России в 1922 и 1923 годах соответственно. Они стали активно пропагандировать свою версию конструктивизма на Западе.

В России в 1921 году художниками Института художественной культуры (ИНХУК) была образована «Первая рабочая группа конструктивистов», в которую вошли: Александр Родченко, Карл Иогансон (ок. 1890-1929), Константин Медунецкий (1899-1935), братья Владимир (1890-1982) и Георгий (1900-1933) Стенберги, Варвара Степанова и Алексей Ган (1893-1940). В 1922 году вышла книга Алексей Гана «Конструктивизм». Манифесты конструктивистов печатались в авангардных литературно-художественных журналах: «ЛЕФ» (1923-1925) и «Новый ЛЕФ» (1927-1928), над созданием которых работали Родченко и Маяковский. Некоторые взгляды конструктивистов находили воплощение в лозунгах: «Искусство – в жизнь!», «Долой искусство! Да здравствует технология!».³

В мае 1921 года представители «Первой рабочей группы конструктивистов»

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 253.

2. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 108.

3. Там же.

приняли участие во второй выставке Общества молодых художников (Обмоху). Наибольший интерес на этой выставке представляли «пространственные конструкции» Иогансона и подвесные скульптуры Родченко.

Свои художественные эксперименты Александр Родченко начал в 1915 году, когда создал серию плоскостных графических композиций при помощи чертёжных инструментов: линейки, циркуля и рейсфедера. В 1918 году Родченко представил первую серию пространственных построений – «белая скульптура» - «... вертикальные конструктивно-пространственные композиции из врезанных друг в друга плоскостей различной конфигурации». В 1920-1921 годах Родченко разработал вторую серию пространственных конструкций, выполненную «... по принципу одинаковых форм...», в которых «... как бы непосредственно «развернул» плоскостную композицию в пространственную». Эта серия работ и была представлена на выставке Обмоху. В третью серию пространственных работ «Отдельный элемент, группы элементов» входили композиции, состоящие из стандартизированных элементов. Серию конструкций в виде пространственного креста показал на выставке Обмоху Карл Иогансон. Этот крест в дальнейшем стал отличительной чертой конструктивизма.¹

В сентябре 1921 года на выставке « $5 \times 5 = 25$ » представили свои работы Александр Родченко, Варвара Степанова, Любовь Попова (1889-1924), Александр Веснин (1883-1959) и Александра Экстер (1884-1949). Александр Родченко показал на этой выставке свой монохромный триптих – «Чистый красный цвет. Чистый жёлтый цвет. Чистый синий цвет» (1921). В каталоге к этой выставке они объявили о своём прощании с искусством живописи и о переходе к «производственному искусству».²

В условиях новой экономической политики в Советском Союзе, вступившей в силу с 1921 года, представители «производственного искусства» занялись дизайном во всех областях: мебели, одежды, текстиля, керамики, книг и рекламы.

В 1923 году стала развиваться текстильная промышленность. Варвара Степанова и Любовь Попова, работающие в 1923-1925 годах на 1-й ситцевой фабрике в Москве, взялись за проектирование тканей с разнообразными орнаментальными композициями из геометрических форм. Многие из разработанных ими тканей были успешно

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 84.

2. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019, С. 202.

внедрены в серийное производство.¹

Конструктивисты принимали активное участие в моделировании одежды. Владимир Татлин конструировал целесообразную одежду для повседневного использования: удобную, не стесняющую движений, отвечающую гигиеническим требованиям и обладающую долгим сроком использования. Главной задачей конструктивистов в процессе изготовления одежды было «... заменить художественно-стилевые импульсы формообразования одежды на функционально-рациональные». Производственниками была разработана спецодежда для хирургов, пилотов, пожарных, рабочих химических предприятий, спортивная одежда.²

Главным теоретиком в области дизайна одежды была Варвара Степанова. Свои эксперименты в области «прозодежды» она воплотила в оформлении спектакля «Смерть Тарелкина». Варвара Степанова разрабатывала спортивные костюмы, руководствуясь концепцией – «... максимум свободы движения и яркая форма, хорошо выделяющаяся на больших соревнованиях». Ею были созданы костюмы для футболистов и баскетболистов.³

Любовь Попова занималась конструированием удобной одежды для работы актёра на сцене, а также созданием образных стереотипов персонажей. Попова работала в Государственных высших театральных мастерских под руководством В. Мейерхольда, где преподавала «вещественное оформление». В 1922 году Попова представила свои идеи «прозодежды актёра» в оформлении спектакля «Великодушный рогоносец».⁴

Александр Родченко также экспериментировал с костюмом для театра. Разрабатывая костюмы для актёров, Родченко особое внимание уделял социальной характеристике персонажей. В 1919-1921 годах Родченко разработал костюмы для пьесы А. Гана «Мы». Разрабатывая производственные костюмы, А. Родченко сделал костюм для работы дизайнера: удобный комбинезон с большими карманами для инструментов, наиболее уязвимые в процессе эксплуатации места костюма были выполнены из кожи. Родченко старался подчеркнуть важность физического здоровья

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна / С. О. Хан-Магомедов. – Москва : Галарт, 1995, С. 291.

2. Там же, С. 284.

3. Там же, С. 285.

4. Там же.

человека, поэтому его костюмы были близки к спортивным.¹

Дизайном костюма занималась также Александра Экстер. При разработке рационального костюма Экстер сочетала художественные элементы с функциональными, её одежда отличалась эмоциональностью образа и учитывала индивидуальность потребителя. В журналах «Красная Нива» и «Ателье» были опубликованы статьи Экстер: «Простота и практичность в одежде» и «В конструктивной одежде». В своих статьях Экстер подчёркивала необходимость правильно выбирать ткань для одежды, так как свойства ткани влияют на форму одежды. Костюм для массового производства, по мнению Экстер, должен состоять из простых геометрических форм: треугольников, прямоугольников и квадратов. Экстер разрабатывала также трансформируемую одежду, состоящую из частей, которые можно было снимать и надевать, видоизменяя образ. Сложные костюмы марсиан были сконструированы Экстер для кинофильма «Аэлита» по роману А. Толстого.²

Конструктивисты занимались также оборудованием и оформлением рабочих клубов. Александр Родченко разрабатывал для рабочего клуба столы, стулья, подвижные витрины для книг, журналов, плакатов и газет, складные трибуны для ораторов, раздвижные экраны для лозунгов, подвесные лампы, шахматный столик. Оборудование рабочего клуба, оформленного Родченко, было продемонстрировано на Международной выставке декоративного искусства и художественной промышленности в Париже в 1925 году и привлекло большое внимание простотой, стандартностью конструкции, экономией пространства, функциональностью, трансформируемостью элементов.

Больших успехов конструктивисты добились в области керамики. В 1922 году на Государственном фарфоровом заводе в Петрограде начали работать Илья Чашник, Николай Суетин, Казимир Малевич. Появился фарфор, выполненный в духе супрематизма. При создании супрематического фарфора художники-беспредметники использовали принцип конструктивного построения. Белый цвет фарфора супрематисты воспринимали как бесконечное пространство для супрематических композиций. Роспись белого фарфора цветными супрематическими композициями из геометрических фигур создавала впечатление современного динамичного авангардного

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 288.

2. Там же, С. 289.

полотна. В стиле супрематизма керамические изделия расписывали: Николай Суетин, Илья Чашник, Василий Кандинский. Казимир Малевич экспериментировал с объёмной формой изделий из фарфора, например, создавал чайники с прямыми углами в объёмной форме, «получашки» полукруглые с одной стороны и плоские с другой.¹

Эль Лисицкий – выдающийся представитель авангарда, талантливый художник и архитектор, в 1919-1921 годах создавал аксонометрические «Проекты утверждения нового» или «ПРОУНЫ». Они представляли собой двух- и трёхмерные абстрактные композиции из различных геометрических форм, либо плавающих в пространстве, либо стоящих на твёрдой поверхности. «ПРОУНЫ» Лисицкого в значительной степени способствовали переводу супрематизма из плоскости в объём. На Большой Берлинской художественной выставке в 1923 году был представлен «Проуновский павильон» Лисицкого.²

Наибольший вклад в конструктивизм в полиграфии внесли: Л. Лисицкий, А. Родченко и А. Ган. Конструктивисты занимались поиском новой формы в полиграфическом искусстве, руководствуясь принципами функциональной и рациональной целесообразности. Мощным агитационным воздействием обладает знаменитый плакат Лисицкого «Клином красным бей белых!» (1920). Агитационная эффективность в этом плакате была достигнута с помощью динамичной композиции, состоящей из понятных графических и цветовых символов.³

При конструировании книги Лисицкий использовал архитектурный принцип. Лисицкий стал новатором книги, им был разработан новый типографский язык. Эффекта выразительности в книге для детей «История двух квадратов» (1922) Лисицкий добился сочетанием контрастных шрифтов и сигнальных цветов – красного и чёрного, эффект движения был достигнут расположением заголовков по диагонали. Для привлечения внимания читателя Эль Лисицкий использовал разные формы и комбинации типографского шрифта. Соединяя в одном слове два или три шрифта Лисицкий придавал словам новые смысловые оттенки. При оформлении полиграфических изданий Лисицкий комбинировал динамичные и статичные элементы, включал шрифт в изображение, сочетал разные шрифты, располагал текст и

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 314.

2. Демпси, Э. Стили, школы, направления : Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017, С. 109.

3. Там же, С. 108.

другие графические символы по диагонали, вертикально, горизонтально, заставляя говорить пустое пространство.¹

Уникальное оформление Лисицким сборника произведений Маяковского «Для голоса» было высоко оценено западноевропейскими мастерами полиграфического искусства, например, Яном Чихольдом и мастерами Баухауза. Для конструирования этого сботника Лисицкий применил принцип регистра, с помощью которого читатель мог быстро найти в книге интересующее его стихотворение. Графическое оформление книги «Для голоса», выполненное Лисицким, соответствовало динамическому стихотворному построению Маяковского. Увлекаясь фотографией, Лисицкий экспериментировал в области фотомонтажа, а также применял способ фотограммы – способ писания светом на светочувствительном материале.²

Лисицкий стал связующим звеном между советскими и западными деятелями искусства. Во время командировки в Германию с 1921 по 1926 годы Лисицкий сблизился со многими архитекторами и художниками европейского авангарда, вступил в группу «Де Стейл». В 1922 году Лисицкий стал основателем международного трёхязычного журнала «Вещь/Gegenstand/Objet», в котором на русском, французском и немецком языках пропагандировалось конструктивное искусство.³

Алексей Ган занимался вёрсткой книг и журналов, разрабатывал новые способы вёрстки, работая с типографскими элементами наборной кассы. Ган экспериментировал с разными шрифтами, их размерами, использовал вертикальные и наклонные строки, подчёркивания, стрелки, линии, выделения заголовков. В 1922 году была опубликована книга А. Гана «Конструктивизм», был издан журнал «Кино-фот». С 1926 по 1930 годы Ган выполнил вёрстку нескольких номеров журнала «Современная архитектура», который пропагандировал конструктивизм одновременно в архитектуре, полиграфии и оборудовании.⁴

Александр Родченко работал во всех жанрах полиграфического искусства, создавая плакаты, книги, упаковку для товаров, фирменные знаки и титры к фильмам. Иллюстрируя книги, Родченко экспериментировал с техниками фотомонтажа и

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 167.

2. Харджиев, Н. Эль Лисицкий – конструктор книги / Н. Харджиев // Искусство книги : сборник статей. Вып. 3. 1958-1960. – Москва : Искусство, 1962, С. 157.

3. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 192.

4. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 169.

коллажа. Его шрифтовые композиции отличались геометричностью и «... графической раскованностью». При оформлении книг Родченко разработал новые конструктивистские приёмы: выделение наиболее важных по смыслу слов крупными буквами, связывание нескольких слов в композиции одной большой буквой, сочетание контрастных цветов. В книге Маяковского «Про это» (1923) Родченко с помощью фотомонтажных композиций наиболее точно передал смысл поэмы и её «... сложный лирический подтекст ...». В обложке к книге А. Гана «Конструктивизм» Родченко применил новый «... приём двухцветной двухслойной шрифтовой композиции ...».¹

Родченко и Маяковский внесли большой вклад в развитие советского рекламного плаката, основными задачами которого были пропаганда и агитация. С 1923 года в творческом альянсе «реклам – конструкторы Маяковский – Родченко» были созданы рекламные плакаты для ГУМа, Резинотреста, Моссельпрома, Госиздата, Лениздата и другие. Эти плакаты легко запоминались, привлекали покупателей броскими композициями и убеждали покупателей в качестве советских товаров. Кроме рекламных плакатов А. Родченко занимался созданием киноплакатов: к фильму Дзиги Вертова «Киноглаз» (1924) и Сергея Эйзенштейна «Броненосец Потёмкин» (1925).²

В группу конструктивистов входили советские художники-графики братья Стенберги – Владимир Августович (1899-1982) и Георгий Августович (1900-1933). С 1922 года братья Стенберги работали в Московском Камерном театре: оформляли спектакли, делали эскизы костюмов, декорации и театральные плакаты для постановок А. Я. Таирова. Создавая зрелищные динамичные композиции театральных плакатов, Стенберги подчёркивали «... необходимость рациональной целесообразности ...».³

Творчество братьев Стенбергов тесно связано с кинематографом. Со второй половины 1920-х годов до начала 1930-х годов Стенберги создали более двухсот киноплакатов к фильмам выдающихся режиссёров: С. М. Эйзенштейна, Дзиги Вертова, Л. В. Кулешова, В. И. Пудовкина. Например, такие киноплакаты, как: «Броненосец Потёмкин» к фильму Сергея Эйзенштейна, плакат «Человек с киноаппаратом» к фильму Дзиги Вертова. Стенбергам удалось найти свой неповторимый стиль.

Исходный материал для киноплакатов художники черпали из фильмов: лица и фигуры персонажей, крупные планы, необычные ракурсы. При конструировании киноплакатов Стенберги использовали приёмы фотомонтажа и «наплыва» - «... наложения одной

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 177.

2. Там же, С. 182.

3. Там же, С. 183.

просвечивающей изобразительной плоскости на другую ...».¹

Плоскость, на фоне которой размещались фигуры и предметы, стала одним из главных элементов художественной выразительности киноплакатов Стенбергов. Они применяли скрещивание плоскостей, контраст плоскостных и объёмных предметов, схематичность изображения, соединяли разные элементы плаката с помощью обводки и контурных линий, находили эффектные цветовые решения. В композициях киноплакатов Стенберги часто использовали мотив киноаппарата, спиральной диафрагмы и небоскрёба. Рекламные плакаты Стенбергов к кинокомедиям отличаются тонким юмором.

Наибольший вклад в искусство фотомонтажа внёс художник – конструктивист Густав Клуцис (1895-1944). Он использовал фотомонтаж для создания агитационных политических плакатов, обложек для книг и журналов, работал над оформлением клубов, революционных праздников, выставок советского искусства. Клуцис конструировал агитационные пространственные конструкции: складные киоски, громкоговорители, рекламу на вращающихся лопастях. Для павильона СССР на Всемирной выставке 1937 года в Париже Клуцис создал фотомонтажное панно «VII Чрезвычайный Всесоюзный съезд Советов и Конституция СССР». В зависимости от темы плаката Клуцис применял разные виды фотомонтажа для достижения максимальной правдивости, выразительности и динамичности: «... приёмы многократных экспозиций, фотограмма, фотопись ...». Пропагандируя приёмы фотомонтажа, Клуцис изложил свои теоретические взгляды в статье «Фотомонтаж как новый вид агитационного искусства». Клуцис сотрудничал с Институтом художественной культуры (ИНХУК), обществом «Утвердители нового искусства» (УНОВИС), «Левым фронтом искусств» (ЛЕФ), преподавал во ВХУТЕМАСЕ с 1924 по 1930 годы.²

С 1910-х годов представители супрематизма и конструктивизма занялись созданием театральных декораций и костюмов. Характерными направлениями театральных экспериментов были «... кубизм и кубофутуризм ...».³

В 1922-1923 годах в московских театрах состоялись премьеры спектаклей, оформленных конструктивистскими декорациями. Любовь Попова разработала

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 187.

2. Там же, С. 190.

3. Там же, С. 210.

конструктивистские сценические установки для постановок В. Мейерхольда: «Великодушный рогоносец» (1922) и «Земля дыбом» (1923).¹

В 1920 году в Камерный театр А. Таирова пришёл работать А. Веснин (1883-1959). В 1921 году А. Таиров написал книгу «Записки режиссёра», в которой выступал «... за архитектурную разработку сценического пространства ...». Для спектакля А. Таирова «Человек, который был Четвергом» А. Веснин создал сценическую установку в духе архитектурного конструктивизма.²

В 1925 году братья А. А. Веснин (1883-1959), Л. А. Веснин (1880-1933), В. А. Веснин (1882-1950) вместе с архитектором М. Я. Гинзбургом (1892-1946) создали новую группу русского архитектурного авангарда – Объединение современных архитекторов (ОСА). Наряду с архитекторами в ОСА впоследствии входили инженеры и социологи.³

Молодое социалистическое государство столкнулось с проблемой нехватки жилого фонда. Приоритетной задачей государства стало жилищное строительство. Главной задачей ОСА стало строительство коммунального жилья. С 1926 года ОСА начали выпуск журнала «Современная архитектура», на страницах которого обсуждались результаты архитектурных исследований: по внедрению в архитектурное проектирование новых научных методов, проекты общественных домов-коммун и другие. Под влиянием архитектурных исследований была создана государственная исследовательская организация по стандартизации строительства. В соответствии с принципами стандартизации Гинзбург разработал в 1929 году проект жилого здания для Наркомфина в Москве.⁴ Группой под руководством М. Гинзбурга был разработан проект «... пространственной жилой ячейки и её оборудования».⁵

ОСА также занималась проектированием рабочих клубов. Архитектор Иван Леонидов (1902-1959) предлагал проекты рабочих клубов, оснащённых спортивными сооружениями. В 1930 году им был создан проект Дворца культуры в Москве, пространство которого было разделено на специальные секции, обеспечивающие «... непрерывность процесса обучения и отдыха». Теоретики ОСА предлагали «...

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 215.

2. Там же, С. 212.

3. Иконников, А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность : в 2 томах. Том 1. – Москва : Прогресс-Традиция, 2001, С. 296.

4. Фремптон, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 256.

5. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 260.

расселение людей вдоль линий электропередач и дорог ...» в соответствии с планом Советского Союза по электрификации.¹

Братья Веснины создали несколько проектов новой конструктивистской архитектуры. Среди них можно выделить: проект Дворца труда в Москве (1922-1923), проект здания московского отделения «Ленинградской правды» (1924), проект здания «Телеграфа» в Москве (1925). Веснины использовали современные материалы, подчёркивая конструктивную целесообразность различных частей здания. Принципы конструктивистской архитектуры оказали значительное влияние на интернациональный архитектурный стиль.²

После революции в 1917 году в России были проведены реформы художественного образования. В результате этих реформ в 1918 году Строгановское училище и Училище живописи, ваяния и зодчества были реорганизованы в Первые и Вторые Государственные свободные художественные мастерские.³

В 1920 году в Москве на основе Государственных свободных художественных мастерских был создан ВХУТЕМАС – Высшие художественно-технические мастерские с целью «... подготовки «художников – мастеров высшей квалификации для промышленности» и педагогов для художественно – технического образования ...».⁴ ВХУТЕМАС был комплексным учебным заведением. Как и в Баухаузе, во ВХУТЕМАСЕ существовало подготовительное отделение, в программу которого входил комплекс пропедевтических дисциплин: «Пространство», «Графика», «Цвет», «Объём», а также изучалась история искусств. Пропедевтические дисциплины играли важную роль в подготовке будущих архитекторов, скульпторов, дизайнеров, полиграфистов, живописцев, театральных декораторов, текстильщиков, керамистов, а также специалистов по металлообработке и деревообработке.⁵

В отличие от Баухауза, ВХУТЕМАС не стремился создать «... идеальную общину ...». Это учебное заведение стало «... центром экспериментов авангарда ...».⁶

1. Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990, С. 258.

2. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 117.

3. Строгановка: 190 лет русского дизайна. – Москва : Русский Мир, 2015, С. 8.

4. Там же.

5. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 345.

6. Иконников, А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность : в 2 томах. Том 1. – Москва : Прогресс-Традиция, 2001, С. 296.

В училище ВХУТЕМАС входило восемь факультетов: архитектурный, полиграфический, скульптурный, живописный, текстильный, керамический, металлообрабатывающий и деревообрабатывающий. В основу подготовки специалистов на всех факультетах ВХУТЕМАСа легли принципы конструктивизма. Проблемы формообразования были главными на всех факультетах.¹

Ведущим факультетом ВХУТЕМАСа был архитектурный факультет, который возглавлял Н. Ладовский. Архитекторы были преподавателями пропедевтической дисциплины «Пространство». Ладовский разработал «психоаналитический метод», ставший основным методом обучения проектированию. На основе архитектурного факультета были созданы учебные мастерские – Объединённые левые мастерские (Обмас). Их творческая деятельность была основана на концепции рационализма.²

На скульптурном факультете ВХУТЕМАСа преподавали скульпторы: А. Лавинский, А. Бабичев и Б. Королёв. Они разработали пропедевтическую дисциплину «Объём», которая включала в себя три задания: «... понятие объёма ...», «... взаимодействие объёма ...» и «... архитектоника пластической формы ...». В мастерской скульптурного факультета использовались достижения кубизма. Основным методом преподавания стал «... объективный метод ...», основанный на изучении «... простых геометрических объёмных форм и их сочетаний».³

В мастерских живописного факультета ВХУТЕМАСа А. Веснин и Л. Попова разработали пропедевтическую дисциплину «Цвет». В рамках этой дисциплины в теории и на практике изучались «... природа цвета и законы сочетания цветов на основе оптики». Лекции по теории цвета читали профессора: С. В. Кравцов и Н. Т. Фёдоров. Практические занятия вели Г. Клуцис и А. Лабас. Пропедевтическую дисциплину «Графика» преподавал А. Родченко. Основным курсом дисциплины «Графика» стал «... курс графической конструкции на плоскости ...». Большое внимание уделялось также изучению фактуры.⁴

Полиграфический факультет ВХУТЕМАСа был создан на основе графической мастерской Строгановского училища. В мастерских полиграфического факультета преподавали разные техники печатной графики: офорт, гравюру, литографию,

1. Филл, Ш. и П. История дизайна. – Москва : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014, С. 269.

2. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 297.

3. Там же, С. 354.

4. Там же, С. 358.

цинкографию и фотомеханику. Офорт преподавал основатель графической мастерской Строгановского училища С. Голоушев. Гравюру на дереве вёл И. Павлов. В преподавательский состав полиграфического факультета входили многие известные художники, например, В. Фаворский, Н. Куприянов и другие. Особое внимание преподаватели факультета уделяли художественному мастерству, изучению полиграфических техник, обучению конструкции и композиции книги. Основной дисциплиной на полиграфическом факультете был рисунок.¹

Одним из преподавателей деревообрабатывающего факультета был Л. Лисицкий. Он стал руководителем кафедры «...проектирования мебели и художественного оборудования помещений ...». В 1926 году в статье «Культура жилья» Лисицкий изложил свой подход к оборудованию помещений «... в новых социальных условиях ...».²

Основное внимание Лисицкий уделял разработке массовой бытовой мебели, проблеме стандартизации и встроенного оборудования. При этом Лисицкий выделял четыре перспективных направления оборудования помещений: «... встроенная мебель ...», «... трансформирующаяся мебель ...», «... комбинатная мебель ...» и «... типовая мебель ...».³ В 1930 году на выставке «Гигиена» в Дрездене Лисицкий представил макет жилой ячейки в доме-коммуне в натуральную величину.⁴

Текстильный факультет ВХУТЕМАСа был образован на базе ткацкой, набивной и вышивальной мастерских Строгановского училища. Вышивальное отделение было вскоре закрыто. В середине 1920-х годов появилась мастерская по аэрографии, где преподавали новый «... метод механического нанесения узора на ткань». Мастерской аэрографии руководила Л. Маяковская. Преподавателями текстильного факультета были: О. Грюн, М. Тихомиров, Н. Соболев, Н. Удальцова, А. Лабас, А. Куприн. На текстильный факультет большое влияние оказывали идеи «... производственного искусства ...», студенты много времени проводили на производственной практике. Задачами текстильного факультета ВХУТЕМАСа были: подготовка художников – текстильщиков, владеющих технологией производства, «... ориентирующихся на новый социальный заказ». Художественными предметами на текстильном факультете

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 159.

2. Там же, С. 264.

3. Там же, С. 265.

4. Там же, С. 266.

были рисунок, цвет и живопись. Профильной дисциплиной была "Художественная композиция".¹

Среди преподавателей текстильного факультета были конструктивисты – производственники. В. Степанова с 1924 по 1925 годы преподавала «... художественную композицию ...». Л. Попова участвовала в процессе обучения, разрабатывала программу по «... набойке и ткацкому рисунку ...», а также по проектированию костюма.²

Керамический факультет ВХУТЕМАСа был образован в 1920 году на базе керамических мастерских, входивших в Свободные государственные художественные мастерские. На новом керамическом факультете был собран высококвалифицированный состав преподавателей, которые готовили дипломированных специалистов для «... фарфорово-фаянсового, майоликового, терракотового, изразцового, гончарного и хрустально-стеклольного производства».³

Учебная деятельность студентов керамического факультета была тесно связана с производством. На форму и роспись керамических изделий оказывали влияние самые разные творческие направления, в том числе и идеи конструктивистов – производственников. Главное внимание уделялось профессионализму. Под руководством декана А. Филиппова на керамическом факультете проводилась «... работа по внедрению в фарфоровую посуду новых рациональных приёмов формообразования ...», проектировались новые формы массовых изделий. Основные учебные дисциплины керамического факультета соответствовали направлениям «... научно – технологического цикла ...». Кроме профильных предметов преподавали рисунок, живопись и скульптуру.⁴

С 1922 года А. Родченко стал преподавателем и руководителем на металлообрабатывающем факультете ВХУТЕМАСа. Главной целью этого факультета, образованного на базе мастерских металлического цикла Строгановского училища. На металлообрабатывающем факультете проводилась подготовка «... инженеров – художников – конструктивистов ...» для «... промышленности по художественно –

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 298.

2. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 300.

3. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 320.

4. Там же.

технической обработке металла ...». После общепрофессионального обучения студенты распределялись по двум направлениям: конструкторское и композиционное. Студенты изучали также специальные дисциплины: химию, электротехнику, технологию металлов, детали машин и другие. Обучение в мастерских сочеталось с производственной практикой. На металлообрабатывающем факультете ВХУТЕМАСа были спроектированы новые осветительные приборы, с помощью которых можно было «... изменять направление и силу светового потока».¹

Александр Родченко разработал «Программу по курсу проектирование металло вещей». Программа включала в себя четыре стадии проектирования: «... изготовление вещи в натуральную величину ...», «... изготовление уменьшенной модели вещи ...», «... разработка проекта в чертеже ...», «... художественная обработка поверхности предметов ...». Студенты металлообрабатывающего факультета проектировали вещи нового типа: они были «... многофункциональные складные, трансформируемые и передвижные ...». Изделия, выполненные на металлообрабатывающем факультете, были представлены на выставке в Париже в 1925 году.²

В 1927 году ВХУТЕМАС переименовали во ВХУТЕИН – Высший художественно-технический институт. В конце 1920-х годов официальным стилем Советского Союза был объявлен социалистический реализм. В 1930 году ВХУТЕИН расформировали.³

Супрематизм и конструктивизм оказали большое влияние на все области культуры. Конструктивисты ВХУТЕМАСа – ВХУТЕИНа, как и представители школы Баухауз, создали основу профессии дизайнера, разработали принципы функционализма, ставшие основными принципами дизайна.

В 1920-1930-е гг. активно развивалось профессиональное и творческое сотрудничество между Баухаузом в Германии и ВХУТЕМАСом в СССР. Поэтому эти школы дизайна многое объединяло: похожие учебные программы, включающие вопросы формообразования; схожие цели обучения, направленные на подготовку специалистов, способных проектировать функциональные вещи для массового

1. Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995, С. 371.

2. Там же, С. 373.

3. Филл, Ш. и П. История дизайна. – Москва : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014, С. 269.

производства; аналогичная структура дизайн-образования, включающая комплекс теоретических и практических дисциплин, адаптированных к задачам проектирования. Некоторые преподаватели в разные годы преподавали и в Баухаузе, и во ВХУТЕМАСе, например, Василий Кандинский и Ханнес Майер. Преподаватели Баухауза и ВХУТЕМАСа разрабатывали инновационные методы преподавания, искали универсальные проектные решения и новые средства художественной выразительности: экспериментировали с разными материалами, особое внимание уделяли таким элементам, как линия, цвет, фактура. Важным принципом преподавательской деятельности Баухауза и ВХУТЕМАСа стал отказ от лишней декоративности. Преподавание в этих двух школах развивалось по двум направлениям: «от конкретного к абстрактному» и «от абстрактного к конкретному». Баухауз и ВХУТЕМАС стали первыми школами дизайна, в которых обучали высококвалифицированных художников-мастеров для промышленности. Разработанные в Баухаузе и ВХУТЕМАСе методологии и концепции образовательного процесса легли в основу современных художественно-промышленных дизайн-школ и высших учебных заведений по дизайну. Универсальные методы проектирования Баухауза и ВХУТЕМАСа применяются в современном дизайне и архитектуре.¹

1.2. Переосмысление дизайнерской практики в цифровой культуре

Современная культура тесно связана с различными взглядами на современный мир, культурными взаимосвязями и влиянием современных технологий и изобретений на человека и его образ жизни, так как именно эти условия являются актуальными для культуры и форм её существования в наше время. Современная культура будет рассмотрена с разных точек зрения, в контексте различных теорий.

Обратимся к исследованию современной культуры с точки зрения языка, к теории Герберта Маршала Маклюэна. Согласно Герберту Маклюэну, развитие человеческого мышления напрямую связано с языком, с развитием устной, письменной, печатной, идеографической культурами, повлиявшими на современную письменность различных

1. Веб-ресурс. Койнова, Н. В. Роль ВХУТЕМАСа и Баухауза в становлении образования в области промышленного дизайна. – 2011. - № 1. – С. 87-92. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-vhutemasa-i-bauhaus-v-stanovlenii-obrazovaniya-v-oblasti-promyshlennogo-dizayna/viewer>

народов.

В современной культуре, по мнению Герберта Маршала Маклюэна, наиболее важной проблемой остается взаимодействие человека, традиционных форм искусства и различных средств массовой коммуникации. Эти взаимодействия формируют постоянно изменяющийся мир. Развитие культуры за долгую историю человечества, изменения в познаниях и взглядах на мир обогатило её, объединив все сферы современности в едином потоке информации. Способом получения новой информации Маклюэн считает обращение к научному наследию предшествующих поколений.¹

Герберт Маршал Маклюэн в своей книге «Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего» напрямую связывает язык и развитие культуры в дописьменных, письменных и других обществах, существующих в современном мире. В зависимости от направления развития языка изменяется восприятие человека и его мышление, идеология, психология, коммуникация, представления о мире. Книга «Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего» построена на «... специфическом - чресполосном – подходе к исследуемым проблемам».² Автор составляет образ из фактов и цитат, являющихся практическим средством установления причинно-следственных связей в истории человечества. Для Маклюэна язык является основным инструментом для получения, сохранения и передачи человечеством из поколения в поколение опыта и знаний. Именно язык сделал возможным технологические открытия, которые в свою очередь позволили Гутенбергу изобрести книгопечатание, сделали возможными современные достижения электронной эпохи. Однако, для разных народов характерна своя особенная культура, неповторимая модель языка и мышления, в зависимости от этого у каждой из культур, устной, письменной, печатной, идеографической, есть свои преимущества и недостатки, о которых Маклюэн подробно рассуждает в книге.

Проводя исследования разных культур, автор книги провёл множество интересных культурных параллелей и примеров экспериментов. Исследуя восприятие человеком кинематографа, Маклюэн описывает культурный эксперимент, связанный с восприятием кинофильмов жителями первобытной африканской деревни. В ходе

1. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. – Москва : Академический проект, 2018, С. 3.

2. Там же, С. 15.

показа им обучающего кинофильма было обнаружено, что неподготовленная неграмотная публика не способна смотреть фильмы. Маклюэн объясняет это тем, что такая публика не способна воспринимать образ и историю в целом. Изучая техническое новшество, неграмотный зритель не воспринимает его как средство коммуникации, а изучает отдельные предметы как сканер. Исходя из этого, Маклюэн делает вывод о том, что письменность имеет важное значение в восприятии целостного образа, так как обладающий навыками письма человек способен беспристрастно воспринимать предмет.¹

В процессе дальнейших экспериментов выяснилось, что устные общества и аудио-тактильный человек способны воспринимать немое кино, например, истории, рассказанные Чарли Чаплиным жестами. Лишенные навыка восприятия фильмов как пассивные потребители, африканцы проявляют живое соучастие, хорошо владеют актёрским искусством, так как в дописьменной культуре исполнение роли является важной частью детского образования, так ребёнок учится выполнять функции старших в разных ситуациях. В процессе исследований Маклюэна выяснилось, что африканцы способны воспринимать мультфильмы. В своих рассуждениях Маклюэн приводит параллель с телевидением, для которого современный человек является экраном. Телевидение для человека более аудио-тактильно, чем визуально, «... поэтому оно даёт ощущение соучастия и сопереживания, а оптимальной формой телевизионного образа являются мультфильмы».²

Рассматривая современную культуру с точки зрения языковой теории, Герберт Маршал Маклюэн сравнивает различные, противоположные языковые системы, сопоставляя системы мышления и восприятия образов. Так Маклюэн сравнивает фонетическую и идеографическую культуры. В качестве примера идеографической культуры он приводит китайскую культуру. Китайская культура значительно отличается от европейской, она более утончённа и восприимчива. С точки зрения Герберта Маршала Маклюэна, из-за отсутствия фонетического алфавита китайцы являются людьми, живущими слухом. Китайский язык, состоящий из иероглифов, или идеограмм, напрямую влияет на восприятие мира, так как иероглиф часто включает в

1. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. – Москва : Академический проект, 2018, С. 73.

2. Там же, С. 76.

себя несколько значений. Фонетический алфавит, по мнению Маклюэна, напротив, способен выразить больше чувств, состояний, значений, символов, понятий.¹

Китайская литература довольно сложна для понимания, так как в ней содержится множество цитат, намёков, связанных с ещё более древними произведениями, использует классический китайский язык. Классический китайский язык наиболее сложный для понимания, только настоящий знаток множества древних произведений способен верно интерпретировать его смысл. Китайская литература предполагает, что читатель может «... предугадать, какое из прочтений является наиболее точным».² Однако, Маклюэн предполагает, что современная китайская культура стремится к фонетическому алфавиту. Культуры, использующие фонетический алфавит, обладают важным преимуществом, так как «... фонетический алфавит провоцирует разрыв между глазом и ухом, семантическим значением и визуальным кодом; и лишь фонетическое письмо способно перенести человека из племенной жизни в цивилизацию, открыть для него возможность не только слышать, но и видеть».³ Герберт Маршал Маклюэн также подчёркивает, что столкновение между алфавитной и электронной культурами в XX веке делает печатное слово основным «... в деле внутреннего противостояния «возвращению в Африку»».⁴ Это утверждение справедливо и для современности XXI века, так как развитие электронной, цифровой культуры ускоряется, в то время как язык упрощается.

Существует и другая точка зрения, согласно которой иероглифическое письмо основано на визуальном восприятии мира. Владимир Малявин в своей книге «Китайская цивилизация» пишет о китайской культуре, которая всегда черпала вдохновение в образах природы. Китайские мудрецы, созерцая природные явления, находили в них «... некие «энергетические конфигурации» жизни ...», а затем отображали их в графических символах. Древний китайский канон «Книга Перемен» является «графической системой», прообразом культурных смыслов в Китае. Система «Книги Перемен» состоит из 64 символов – гексаграмм, каждый из которых имеет несколько значений. В. В. Малявин делает вывод о том, что «Книга Перемен»

1. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. – Москва : Академический проект, 2018, С. 56.

2. Там же, С. 70.

3. Там же, С. 56.

4. Там же, С. 84.

демонстрирует смысл познания мира. Культурная практика Китая уникальна тем, что в ней происходит смешение «... форм природы и форм культуры». Значение этого смешения раскрывается в самой «Книге Перемен», и оно состоит в том, что «... в смешении вещей проявляется жизненная сила».¹

Китайская культура отличается символической глубиной образов. На тесной связи между культурой и природой основаны китайские традиции. Сила китайской национальной культуры проявляется в преемственности форм и стилистической последовательности. Представление китайцев о культуре повлияло на письменность, изобретение которой приписывают Цан Цзе – «...помощнику мифического основателя китайской цивилизации Хуан-ди». Описывая предание, Малявин рассказывает о том, как Цан Цзе создавал письменные знаки, «... наблюдая «очертания гор и морей, следы, драконов и змей, птиц и зверей», а также тени, отбрасываемые предметами». Малявин обращает внимание и на другое предание, согласно которому прототипами письменных знаков были «... графические символы «Книги Перемен». Таким образом, Малявин подчёркивает, что китайская письменность стала результатом умственного труда, знаний и творческого воображения, «... оказалась могущественным фактором согласования природы и культуры...».²

Также Малявин отмечает способ, изобретённый китайцами в эпоху династии Шан для обозначения абстрактных понятий при помощи диаграмм. Этот способ дошёл до наших дней и используется в современном информационном дизайне пиктограмм. Владимир Малявин приходит к выводу о том, что китайская письменность «... имела зрительную природу...» и «... развивалась обособленно от устной речи». Это привело, по мнению Малявина, к изобретению искусства китайской каллиграфии.³

Важной особенностью китайской изобразительной традиции Малявин считает «... неразрывное единство живописи и графики ...», что проявляется в предпочтении линий над другими изобразительными элементами, и в использовании кисти в качестве орудия труда как живописцами, так и каллиграфами.⁴

Говоря о принципах китайской живописи, Малявин подчёркивает её

1. Малявин, В. В. Китайская цивилизация. – Москва : Издательство Астрель [и др.], 2000, С.191.

2. Там же, С. 379.

3. Там же, С. 380.

4. Там же, С. 470.

символичность. Китайские художники не стремились рисовать с натуры, они могли изображать места, в которых даже никогда не бывали. Малявин отмечает, что лучшими живописцами с древнейших времён считались те, которые «... воплощали в своих картинах «духовную силу» ... жизни ...».¹

Средства коммуникации были переосмыслены в цифровой культуре. Лев Манович в своей книге «Теории софт-культуры» рассматривает современную культуру с точки зрения нового языка цифровых технологий.

По мнению Льва Мановича, изменениям в современной культуре способствовало и возникновение в XX веке не менее важного понятия массовой культуры. С возникновением массовой культуры стала меняться культурная система, и такие формы как телевидение и видео не вписывались в старую концепцию медиума (концепцию Герберта Маршала Маклюэна). Согласно Льву Мановичу, «... и телевидение (массмедиум), и видео (артмедиум) использовали одну и ту же материальную основу (электронный сигнал, который может быть передан в режиме реального времени или записан на пленку) и предполагали одни и те же условия восприятия (телеэкран)». Вместе с тем, технологии массмедиа стали использоваться художниками для создания произведений искусства: фотографий, кино, видеоарта, радиоискусства и цифрового искусства, что привело к размытию границ между искусством и массовой культурой.²

С точки зрения теории коммуникации Герберт Маршал Маклюэн считает, что в современном мире столкновение печатного периода алфавитной культуры с различными формами электронного мира, с высоким уровнем развития машин и технологий, привели к глобальным изменениям, сделали наш век сравнимым с дописьменными культурами. Современное общество, по его мнению, воссоздало практики туземных сообществ в электронной культуре. Сравнивая современную грамотность с дописьменностью, Маклюэн обращает внимание на то, что «... грамотность (post-literacy) представляет собой совершенно отличную от дописьменности (pre-literacy) форму взаимосвязи и взаимозависимости».³ Использование различных сокращений, искажения и упрощения лексики в

1. Малявин, В. В. Китайская цивилизация. – Москва : Издательство Астрель [и др.], 2000, С. 479.

2. Манович, Л. Теории софт-культуры. – Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017, С. 35.

3. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. – Москва : Академический проект, 2018, С. 85.

современном русском и английской языке увеличивает неграмотность современных людей, а визуальный язык и средства визуальной коммуникации становятся более доступными и массовыми, популярными.

С другой стороны, современные темпы жизни не позволяют читать много, поэтому в средствах массовой коммуникации редко используются большие объёмы текста. Современные технологии, с одной стороны снижают, а с другой стороны, усложняют качество языка и речь в зависимости от специфики информации. Специализированные языки программирования, цифровые эффекты, горячие клавиши, визуальный язык графики и трёхмерных технологий набирают популярность в связи с развитием цифровых средств коммуникации.

По мнению Льва Мановича Интернет стал одним из незаменимых средств в современной культуре, он «... также способствовал кристаллизации базового уровня нового информационного общества – переизбытка всех типов информации».¹ Интернет стал средством хранения и передачи информации о культурных ценностях, сделав их общедоступными. Это результат последовательной эволюции, в результате которой сначала были созданы новые устройства для записи видео и аудио. Затем с помощью новых фото- и кинокамер было собрано огромное количество медиаматериалов, для хранения которых и обеспечения доступа к ним были разработаны новые компьютерные технологии: иерархические файловые системы, цифровые медиаархивы, гиперссылки и софт для поиска информации по содержанию. Лев Манович описывает постепенный переход к современным способам обработки информации, он считает, что «... автоматизация доступа к медиа – это следующая логическая стадия процесса, который был запущен с появлением первой фотографии».²

Лев Манович считает, что компьютер в современном мире является уже не просто инструментом, а медиамашиной, позволяющей создавать, сохранять и передавать информацию. Развитие Интернета и повсеместная компьютеризация изменили большинство сфер жизни человека. Компьютеры превратились «... в универсальные носители культуры, а медиа – в новые медиа, требуя, таким образом, пересмотра старых смыслов и структур».³

1. Манович, Л. Теории софт-культуры. – Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017, С. 27.

2. Там же, С. 28.

3. Манович, Л. Язык новых медиа. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018, С. 36.

Современная культура и дизайн тесно взаимосвязаны в рамках информационной эпохи, для которой характерна постоянная изменчивость, обновляемость, коммуникативность, переизбыток информации, активное участие новых медиа во всех областях жизни человека.

Человек стремится к созданию наиболее удобных, точных, понятных, удобочитаемых систем для поиска, хранения и передачи информации. Интернет стал одной из таких систем. Дизайн в свою очередь способствовал формированию наиболее коммуникативного способа восприятия новых технологий, организации информации в цифровом пространстве. Коммуникативность и интерактивность стали одними из важных критериев современного дизайна.

Лев Манович указывает на то, что Интернет способствовал сближению массовой культуры и искусства, так как Интернет размыл границу между ограниченным и массовым распространением информации.¹

Дизайн оказывается наиболее необходимой, организующей практикой, объединяющей все сферы «... постцифровой, постинтернет-культуры...»² в едином интерактивном пространстве, формирующем представление о различных культурных практиках. Однако дизайн не только организует культурное пространство, но и стремится к уникальным, неповторимым практикам культурной среды, объединяясь с искусством.

Появление новых технологических форм культуры постепенно изменило традиционные для XX века формы искусства. Например, фотография и кинематограф, хранившиеся в XX веке на материальных носителях (фотобумаге и киноплёнке), в XXI веке стали цифровыми формами искусства. Это изменило как способ хранения, так и формы восприятия, создания и обработки современных фотографий и фильмов. Этот пример наглядно демонстрирует необходимость сохранения старых культурных ценностей и использование открытий предыдущих культурных эпох.

В книге «Язык новых медиа» Лев Манович рассматривает современную культуру, исследуя язык новых медиа, предшественником которого он считает ключевое достижение культуры XX века — возникновение кинематографического языка.

1. Манович, Л. Теории софт-культуры. – Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017, С. 37.

2. Там же, С. 39.

Рассуждая о кинематографе, Манович выделяет его наиболее важные возможности и достижения для современной культуры на примере важнейшего авангардного шедевра режиссёра Дзиги Вертова «Человек с киноаппаратом», созданного в 1929 году.

В пролог книги Манович поместил серию кадров из фильма Вертова, дополнил цитатами из книги, которые иллюстрируют «принцип новой медийности».¹

Лев Манович отмечает, что через сто лет после появления кинематографа в современной культуре возникли «... фильмические способы видения мира, структурирования времени, конструирования времени, а также связывания одного опыта с другим превратились в базовые средства и способы доступа к любым культурным данным и взаимодействия с ними».²

Кино, по мнению Мановича предшествовало появлению новых медиа». Рассуждая о кино как об открытии культуры XX века, Манович рассматривает такое важное свойство современных и классических видов искусства, как интерактивность. Здесь он употребляет слово «интерактивность» как возможность зрителя дополнить и домыслить, выстроить целостное художественное произведение по его репрезентации. Например, согласно Мановичу, изобразительное искусство и театр «... используют специальные подходы в рамках создания постановок, сценографии и композиционных решений, чтобы удерживать внимание зрителя и фиксировать его на различных элементах визуального нарратива». Лев Манович пишет о распространённом ошибочном понимании интерактивности как понятия, связанного исключительно с веб-сайтами. Классическая культура заложила возможность соучастия зрителя и техники, а современные культура, искусство и медиа привели к совершенствованию этих техник, «... предъявляя новые требования к когнитивным и психологическим способностям зрителя». С 1920-х годов такие техники, как киномонтаж научили зрителей разбираться в эффектах смонтированного кино, «... воспринимать переключение от кадра к кадру как связанный нарратив». Такая «... полуабстрактная модель репрезентации смыслов ...» требовала от зрителя навыка реконструкции изображаемых объектов, основанного на восприятии намёков на образ.³

Это свойство кино характерно и для современного дизайна, построенного на

1. Манович, Л. Язык новых медиа. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018, С. 8.

2. Там же, С. 9.

3. Там же, С. 92.

различных акцентах, удерживающих внимание зрителя и фокусирующих его восприятие на постоянном диалоге с образами современной культуры. Дизайн – интерактивное пространство для экспериментов со смыслами и образами из литературы, искусства, науки, телевидения, кино и театра. Экспериментировать со смыслами и образами художники начали задолго до появления термина «дизайн». Например, распространённой формой творчества дадаистов были: поэтические и художественные коллажи, фотомонтажи, ассамбляжи, реди-мейды. Современное кино использует как достижения искусства XX века, например, двумерные изображения и монтаж, так и достижения, появившиеся благодаря использованию новых медиа. Сравнивая техники монтажа XX века с новыми техниками, используемыми в современном кино, Манович указывает на важное различие между ними: «... старые медиа делали ставку на монтаж, новые медиа опираются на эстетику непрерывности. Вырезание кадров заменяется цифровым наложением».¹ Популярными методами

создания искусственной реальности в кинематографе XX века были временной и внутрикадровый монтажи. Лев Манович приводит примеры применения этих видов монтажа на конкретных фильмах. Временной монтаж, использующийся в целях изменения смысла отдельных кадров, а также для создания эффекта присутствия в виртуальном пространстве, стал применяться для создания изображений в телерекламе, документальных фильмах и новостях. Внутрикадровый монтаж применяется для объединения изображений в одну картинку. Этот монтаж широко применялся в искусстве и дизайне XX века, например, в работах дадаистов и конструктивистов. В 1970-х годах появилась практика хромакея, дающая возможность совмещения разных ресурсов и пространств, комбинирования реальности. Данная практика стала очень популярной и распространённой в любом теле-, видео- и кинопроизводстве. Манович приводит распространённые примеры подобной практики, например, синоптик может объявлять прогноз погоды на фоне географической карты, или ведущий может находиться в студии, а позади него мы можем видеть видеокадры городских улиц.²

Новым поколением технологий, о котором рассказывает Лев Манович, является цифровой композитинг (наложение). В отличие от хромакея, дающего возможность соединять только два источника изображений, цифровой композитинг предоставляет

1. Манович, Л. Язык новых медиа. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018, С. 187.

2. Там же, С. 195.

возможность соединять бесконечное количество слоёв изображений. При этом изображения могут быть разными: натурные съёмки, графика и т. д. В качестве одного из примеров цифрового композитинга Манович рассматривает фильм «Парк юрского периода» режиссёров: Стивена Спилберга, Джо Джонстона, Колина Треворроу и Хуана Антонио Байоны. Манович приходит к выводу о том, что цифровое наложение и электронный хромакей являются продолжением принципа внутрикадрового монтажа.¹

Ещё одной техникой, используемой в кино, является трёхмерная компьютерная графика, позволяющая создавать трёхмерные объекты персонажей, героев и пространства. На примере американского фильма «Титаник», снятого режиссёром Джеймсом Кэмероном в 1997 году, Лев Манович рассказывает о трёхмерной компьютерной графике, применённой в 40-секундной сцене, на создание которой ушли многие месяцы: «... камера парит над графически сгенерированным кораблём, по которому ходят нарисованные с помощью компьютера пассажиры...». Технику трёхмерной компьютерной графики Манович считает более функциональной, но на её создание уходит больше времени.²

Компьютерные техники, возникшие в современном кино, изменили его. Манович утверждает, что в эпоху цифровых технологий задача «... состоит не в том, чтобы понять, как создавать убедительное изображение; стоит задача органичного соединения его с другими изображениями ...».³ Если временной монтаж в кинематографе начала XX века использовался как основная техника, которая была построена на склейках, то в конце XX века цифровое наложение позволило соединять кадры, стирая границу между образами. Современные способы цифровой обработки изображений позволяют добиться того же эффекта в фотоколлажах, видеоарте, используемых в искусстве и дизайне. Современный дизайн, как и кино, построен на совмещении различных образов реальности, графики, трёхмерных объектов, эффектов для достижения максимальной убедительности и целостной истории. Дизайн, как и кино, стремится с помощью статичных и динамических образов рассказать историю. Но дизайн выходит за пределы цифрового пространства, отсюда сложность с точки зрения создания убедительного образа в реальном и виртуальном пространстве. Цифровые иллюзии в дизайне становятся частью инсталляций, материальных объектов,

1. Манович, Л. Язык новых медиа. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018, С. 198.

2. Там же, С. 199.

3. Там же, С. 201.

печатных носителей.¹

По мнению Мановича именно компьютеры породили «искусственную и по-настоящему социализирующую символическую систему». Кинематограф оказал огромное влияние на возникновение и язык компьютеров. Однако Лев Манович отмечает, что «... в отличие от кино, «пользователи» которого могут «понимать» кинематографический язык, но не «говорить на нём» ..., все пользователи компьютеров способны «высказываться» на языке интерфейса и применять его для выполнения множества задач: отправки электронной почты, структурирования файлов, запуска разных приложений, и т. д.». Современная культура сделала человека активным участником коммуникации. Каждый может создавать сайты, тексты, изображения, презентации, записывать аудио- и мультимедийный контекст. Современные компьютерные технологии позволяют применять и искусственный интеллект, который становится помощником человека. Киноаппарат XX века, ландшафт, реальные объекты, материалы и многие другие инструменты приобрели в современности виртуальные аналоги: виртуальная камера, трёхмерная объёмная плоскость, трёхмерные объекты, текстуры, поверхности и т. д. Все эти объекты активно применяются в 3D-графике, виртуальной реальности, игровых индустриях, и даже в интерактивном пространстве.²

Советский режиссёр театра и кино, художник и сценарист Сергей Эйзенштейн (1898-1948) в статье «Четвертое измерение в кино» описывает различные виды монтажа. Эйзенштейн анализирует театральный эксперимент традиционного японского театра Кабуки: в нём гармонично соединены жанры танца, музыки, пения и драмы; театральное действие разворачивается на сцене, специально оборудованной сложной техникой и декорациями в классическом японском стиле живописи; актёры выступают в гриме и красочных костюмах. У зрителя театра Кабуки возникает «... единое, монистическое ощущение театрального «раздражителя». Режиссёр подчёркивает, что японцы любое театральное представление рассматривают «... не как несоизмеримые единицы разных категорий воздействия (на разные органы чувств), а как единую единицу театра». Приём театра Кабуки Эйзенштейн использовал в немом

1. Манович, Л. Язык новых медиа. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018, С. 201.

2. Там же, С. 9.

художественном фильме «Генеральная линия» (1929).¹

Рассуждая о различных кинематографических приёмах, Эйзенштейн говорит об искусстве кино как о многомерном пространстве, делает вывод о четвёртом измерении в кино, создающем ощущение движения, и о пятом измерении кино - звуковом кинематографе. Режиссёр отмечает сходство звукового кино и театра Кабуки, сочетающего зрительные и звуковые образы. Метод сочетания зрительных и звуковых образов приводит, по мнению Эйзенштейна, к «... единому знаменателю зрительные и звуковые восприятия...», возникает «... новая однородная формула: «ощущаю»».²

В этой статье Эйзенштейн выделяет пять видов монтажа: метрический, ритмический, тональный, обертонный и интеллектуальный. Метрический монтаж осуществляется за счёт сочетания кусков «... согласно их длинам в формуле-схеме», механическое ускорение происходит по формуле кратности.³ При ритмическом монтаже математические длины кусков, определяемые по метрической формуле, не совпадают с фактическими длинами, в определении которых «... равноправным элементом вступает внутрикадровая их наполненность».⁴ Тональный монтаж следует за ритмическим и строится по признаку доминирующего эмоционального тона куска.⁵ Обертонный монтаж является следующей стадией развития тонального монтажа, на которой суммируются все раздражения кусков. При этом происходит переход восприятия «... из мелодически эмоциональной окрашенности в непосредственно физиологическую ощущаемость».⁶ И наконец Эйзенштейн предлагает пятую стадию монтажа – интеллектуальный монтаж – монтаж «... звучаний обертонов интеллектуального порядка, то есть конфликтное сочетание интеллектуальных сопутствующих эффектов между собой».⁷ Таким образом, перечисленные технологии кино в значительной степени повлияли на дизайн.

Лев Манович в книге «Язык новых медиа» пишет о важных приёмах для

1. Веб-ресурс. Эйзенштейн, С. Четвёртое измерение в кино / Сергей Эйзенштейн. – Москва : Искусство, 1968, С. 1. URL: <https://www.rulit.me/books/chetvertoe-izmerenie-v-kino-read-104304-1.html>

2. Там же, С. 4.

3. Там же.

4. Там же, С. 5.

5. Там же, С. 6.

6. Там же, С. 7.

7. Там же, С. 9

технологий XX века и технологий современности. Например, монтаж является ключевым методом создания искусственной реальности. Манович выделяет две основные техники монтажа: временной монтаж и внутрикадровый монтаж. Режиссёр Дзига Вертов искусно использует временной монтаж, соединяя разные съёмки, сделанные в разное время суток, в единую историю, в один сюжет с хронологически последовательными событиями; и внутрикадровый монтаж, создавая сюрреалистические ракурсы, виды, композиции внутри кадра. Вертов показал невероятное разнообразие применения этих техник монтажа, без которого сегодня не обходится ни один дизайнер, кинорежиссёр, видеохудожник, фотограф и т. д. Временной и внутрикадровый монтаж, по мнению Мановича, являются одними из приёмов, повлиявших на «... практику цифрового наложения».¹ Рассуждая о монтаже как о способе создания новой реальности в кинематографе, автор книги говорит и о телекоммуникациях, благодаря которым не связанные географически места встречаются на развороте одного журнала или в сюжете хроники, а сегодня – на одном экране. Это новое видение человеческого зрения будущего, дополненного компьютерной графикой.

В своей книге «Язык новых медиа» Лев Манович пишет о многослойности новых медиа, языки которых отличаются на разных уровнях: «... объекты новых медиа включают в себя иерархию слоёв (например, интерфейс – контент, операционная система – приложение, веб-страница – HTML-код, язык программирования высокого уровня – язык ассемблера – машинный язык) ...»², и фильм Дзиги Вертова «Человек с киноаппаратом» включает в себя три уровня. Первый уровень фильма состоит из истории оператора; второй уровень показывает аудиторию, которая смотрит фильм; третий уровень – фильм. Таким образом, Лев Манович рассматривает фильм как текст, а историю оператора и кадры с аудиторией как метатексты.

Многоуровневость современной культуры предполагает наличие множества контекстов и языков, множество уровней понимания аудиторией, автором, цифровой системой, пользователем, художником или дизайнером. Представители современной культуры сочетают в своём творчестве множество языков и уровней контекста. Современная культура постоянно экспериментирует над художественным языком, ищет его новые формы, изобретает новые языки. Например, язык эффектов рассматривается

1. Манович, Л. Язык новых медиа. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018, С. 11.

2. Там же, С. 19.

Львом Мановичем как неотъемлемая часть новых медиа, он считает, что эти эффекты могут стать новым художественным языком. Однако, Манович подчёркивает необходимость осмысленности применения эффектов, понимания их значения. Приводя в пример фильм Дзиги Вертова «Человек с киноаппаратом», Лев Манович указывает на то, что «... нарратив фильма – постоянное «обнаружение», представленное посредством каталогизации открытий».¹ Автор рассматривает фильм Вертова как демонстрацию различных возможностей камеры, обработки и фиксации изображений, нового языка эффектов в кинематографе, языка «кино-глаза».

Монтаж, эксперименты с формой и эффекты являются важными приёмами не только в современной культуре, но и в современном дизайне. Они сформировали язык обоих направлений в материальной и цифровой форме.

Лев Манович пишет об эволюции открытий искусства и кинематографа XX века. Современная культура XXI века широко применяет открытия культуры XX века. В своей книге «Язык новых медиа» Манович подробно описывает примеры практик такого применения. Он рассказывает о воплощении в цифровых технологиях практик авангарда. Например, техники коллажа стали командами «вырезать» и «вставить» - то есть самыми простыми операциями с цифровыми данными, в программах для монтажа используется «практика рисования на плёнке», а практики комбинирования кадров, графики и текстов применяются при создании анимации.²

Задача дизайна в рамках представления, демонстрации культуры как единого пространства, объединяющего достижения истории современности, - «... увидеть старую и новую культуру как единый континуум; чтобы обогатить новую культуру использованием эстетических техник старой культуры; чтобы сделать старую культуру понятной для новых поколений, которые оперируют понятиями, метафорами и технологиями компьютерной и интернет-эпохи».³

Язык культуры, язык цифровых технологий и новых медиа, а также язык кинематографа сформировали современный дизайн, значительно повлияв на его принципы и проблематику, определив важные векторы его развития. Современный дизайн стал языком, задача которого – коммуникативная практика создания

1. Манович, Л. Язык новых медиа. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018, С. 22.

2. Там же, С. 25.

3. Манович, Л. Теории софт-культуры. – Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017, С. 39.

культурных нарративов, хранение и передача информации о тех или иных ценностях, их смысловые интерпретации. Связав реальный и виртуальный мир человека с пространством современной культуры, дизайн стал наиболее коммуникативной формой культуры. С помощью различных контекстов, печатного, виртуального, театрального, научного, кинематографического, аудиовизуального и других форм воплощения мысли как инструмента проектирования практика дизайна обогатилась, став демократичной формой культуры.

В моде, архитектуре, кинематографе, фотографии, видео, театре и других сферах культуры дизайн стремится проявить себя как концептуальная творческая деятельность, формируя внутри культуры проектные коллаборации.

ГЛАВА II. ЛАБОРАТОРИИ ДИЗАЙНА

2.1. Анализ современных дизайн-лабораторий

Рассмотрим особенности дизайн-лабораторий как исследовательских экспертных организаций. В области моды каждый дизайнер позиционирует себя как представитель своей независимой лаборатории, в которой существует уникальная концепция и независимый взгляд на проектирование одежды. Например, модный дом Iris van Herpen, основанный в 2007 году голландским дизайнером Айрис ван Херпен, позиционирует себя как бренд, выступающий «... за медленную моду с междисциплинарным подходом к сотрудничеству с художниками, архитекторами и учёными». Такой подход стирает границы между современной культурой и дизайном, объединяет представителей обоих направлений с целью поиска новых форм выразительности, эксперимента, пересмотра и расширения понятия «дизайн», поиска новой перформативности. Каждая коллекция Айрис ван Херпен стремится преодолеть «... рамки сегодняшнего определения одежды...», исследовать новые формы женственности, чтобы сделать моду будущего более «... разнообразной и сознательной...».¹

Для Айрис ван Херпен высокая мода – «... трансформирующий язык ...», существующий в пространстве пересечения мастерства и инноваций. Дизайнер вдохновляется движением человеческого тела как силой, которая «... в дуэте с модой может расширить формы человеческого тела». Органические, природные образы воды, воздуха, земли присутствуют в коллекциях Айрис ван Херпен. Таким образом она утверждает неразрывную связь человека и природы, связь физических свойств природы (текучесть, кристаллические структуры) с движениями человека. Инновационные материалы, которые дизайнер использует в своих проектах, создаются с помощью новых технологий трёхмерной печати и лазерной резки, и сочетаются с ручной работой – вышивкой или драпировкой.²

Модный дом Айрис ван Херпен позиционирует себя как «алхимическое ателье», которое «... становится лабораторией новой роскоши»³ благодаря сотрудничеству с различными представителями современной культуры. Известны творческие

1. Веб-ресурс. Iris Van Herpen. URL: <https://www.irisvanherpen.com>

2. Там же.

3. Там же.

коллаборации модного дома с такими представителями современного искусства, как Бьорк (певица, представитель перформативного искусства), Дэмиен Джале (хореограф), Энтони Хоу (кинетический художник), Филип Бисли (архитектор), Нэри Оксман (вычислительный художник, дизайнер), Леди Гага (певица), Тильда Суинтон (актриса). Коллекции Айрис ван Херпен экспонируются на выставках в музеях (МОМа, Нью-Йорк; V&A, Лондон и т. д.), становятся объектами современного искусства и дизайна. Стирая границы между искусством и дизайном, модный дом Айрис ван Херпен сотрудничает с деятелями культуры, «... интегрирует устойчивость как вторую природу».¹

Нери Оксман – американский мультидисциплинарный дизайнер, основатель «The Mediated Matter Group» в Массачусетском Технологическом институте. В 2010 году она основала дизайн-лабораторию «Material Ecology», исследующую область экологии материалов, в которой Оксман стала пионером. Архитектор и дизайнер Нери Оксман работает на стыке технологии и биологии, призывает к фундаментальному изменению проектирования искусственной среды, к переходу от потребления ресурсов природы к стратегии её совершенствования. Проекты, созданные Оксман и её командой, открыли новую эпоху «биологической алхимии». Технологии, применяемые в дизайн-лаборатории «Material Ecology», предлагают новый подход к дизайну и производству, при котором любая биомасса может быть преобразована в биоматериалы, которые можно применять для производства любых дизайн-продуктов, от одежды до зданий. Например, трава может быть преобразована в дизельное топливо, а кукуруза – в пластик. Для изобретения инновационных методов производства Нери Оксман и её команда опирается на несколько научных областей. Каждый проект лаборатории «Material Ecology» уникален тем, что для его создания были изобретены инновационные технологии, применялись новые методы проектирования. Область деятельности лаборатории «Material Ecology» охватывает исследования от изменения климата до освоения космоса, представляет новые возможности «... проектирования и строительства, которые вдохновлены, информированы и спроектированы природой, для природы и вместе с природой».²

В качестве примера проектов лаборатории «Material Ecology» можно привести

1. Веб-ресурс. Iris Van Herpen. URL: <https://www.irisvanherpen.com>

2. Веб-ресурс. Neri Oxman. URL: <https://oxman.com>

проект биополимерного павильона «Aguahoja», разработанный Нери Оксман и командой исследователей в период с 2014 по 2020 годы. Проблема, которую предлагает решить проект, заключается в производстве огромного количества неэкологичных пластиковых изделий, которые после использования становятся вредными отходами, загрязняющими окружающую среду. Решение проблемы, предлагаемое исследователями в рамках данного проекта, заключается в том, чтобы заменить пластик на органические структуры, которые более эффективны, чем искусственные материалы и не вредят окружающей среде. Выводы команды исследователей состоят в том, что в природе содержатся функциональные материалы, которыми можно заменить синтетические материалы, например, целлюлоза содержится в деревьях, хитин – в ракообразных, а пектин – в кожуре яблок. Команда исследователей протестировала факты влияния на форму и состав материала его физических свойств. Коллекция «Aguahoja» предлагает биополимерные композиты – материалы, альтернативные пластику, имеющие настраиваемые свойства: оптические, механические, вкусовые, обонятельные. Данные материалы являются возобновляемыми, биосовместимыми полимерами, свойства которых могут быть запрограммированы и адаптированы к изменяющимся условиям окружающей среды. В проекте использовались методы цифрового проектирования и производства. Создатели проекта стремились укрепить существующие экосистемы, создать новые возможности проектирования и производства. В процессе разработки проекта была создана роботизированная платформа, преобразующая целлюлозу, пектин и другие биополимеры в высокоэффективные гидрогели, которые могут быть напечатаны на 3D-принтере в разных масштабах. В результате проекта «Aguahoja» был создан архитектурный павильон высотой пять метров, состоящий из самых распространённых на планете Земля биополимеров. Конструкция павильона состоит из биокompозитных материалов и отличается многослойностью, гибкостью свойств, стабильностью, стойкостью к изменяющимся условиям окружающей среды.¹

Анализ аналогов

1. Веб-ресурс. Проект биополимерного павильона «Aguahoja» Neri Oxman. URL: <https://oxman.com/projects/aguahoja>

Дизайн –проект для мероприятия Social Innovation Week SF 2016.

(Приложение 1, стр. 119)

Дизайн –проект для мероприятия Social Innovation Week SF (Неделя социальных инноваций SF) – брендинг мероприятия Неделя социальных инноваций SF, разработанный дизайнером Aurelio Sanchez Escudero. Неделя социальных инноваций SF проводится в Сан-Франциско и знакомит с новыми концепциями в пяти областях: энергетике, дизайне, культуре, продовольствии и окружающей среде. Брендинг мероприятия представляет собой систему печатных и цифровых носителей, графический стиль основан на использовании типографики, яркой цветовой системы и инфографики.

Логотип проекта вариативен и легко адаптируется к любому носителю. Брендинг построен на графической системе, подчиняющейся сетке, отзывчивой, универсальной для любого контента.

Знаковая система – основная графика проекта. Графика знаков интерпретирует современные ассоциации с тематикой каждой секции, что, возможно, предвосхищает проблематику, затронутую на мероприятии: знак энергетике (ENERGY) ассоциируется с природным явлением и с предупреждающим знаком на электрических приборах, знак дизайна (DESIGN) ассоциируется с обозначением палитры RGB, знак еды (FOOD) интерпретирует изображение пиццы и одновременно ассоциируется с долькой лимона (конфликт фаст-фуда и полезной еды), знак культуры (CULTURE) напоминает цифровой фрейм для изображений, а знак окружающей среды (ENVIRONMENT) ассоциируется с солнцем.

В проекте задействованы: печатная продукция (плакаты, флаеры, бейджи, формы для заполнения, конверты), сувенирная продукция (сумки-шопперы, открытки, стикеры с символикой мероприятия), представление в веб-среде (веб-сайт мероприятия).

Дизайн-проект CFPR Box 2014. (Приложение 1, стр. 120)

Дизайн-проект CFPR Box (Коробка CFPR) разработан дизайнером Aurelio Sanchez Escudero для Университета Западной Англии и Центра исследований искусства печати. Центр исследований искусства печати имеет четыре сферы деятельности: проводит исследования, распространяет знания, осуществляет образовательную деятельность и работает как центр искусства печати. Все эти сферы деятельности

отражены в логотипе центра (аббревиатура CFPR). Айдентика проекта CFPR Box отталкивается от стилистики существующего логотипа. Цель проекта – позиционирование центра, создание гибкой информационной системы, знакомящей с центром и его деятельностью.

Концепт проекта – box (коробка). Концепт стал основной идеей упаковки носителей: коробка с четырьмя секциями, которые соответствуют четырём областям деятельности CFPR. Каждая область деятельности представлена в виде буклета. Для каждой области деятельности была спроектирована система пиктограмм, ставшая частью графики буклетов. Все носители проекта упакованы в коробку: буклет CFPR A6, буклет Education A6, буклет Dissemination A5, буклет Research A4, плакат A2.

Область образования (Education) включает в себя пиктограммы: MA DESIGN (магистратура дизайна), MA PRINTMAKING (магистратура гравюры), PhD (кандидат наук), DOCTORAL RESEARCH (докторская диссертация), PROFESSIONAL DEVELOPMENT (профессиональное развитие). Область работы CFPR центра включает в себя пиктограммы: INDUSTRY (индустрия), EXCHANGE (обмен), REPUTATION (репутация). В составе проекта есть информационный плакат «New solutions for printing», в котором собраны все области деятельности CFPR.

Область исследований (Research) включает в себя пиктограммы: 3D (трёхмерная печать), 2.5D (печать 2.5D), LAZER CUTTING (лазерная резка), COLOR (цвет), WIDE FORMAT (широкоформатная печать), TRADITIONAL PRINT (традиционная печать), ARTISTS BOOKS (художественные книги), DIGITAL ARCHIVES (цифровые архивы).

Область распространения (Dissemination) включает в себя: PUBLICATIONS (публикации), EXHIBITIONS (выставки), LECTURES & CONFERENCES (лекции и конференции), WORKSHOPS & MASTERCLASSES (воркшопы и мастер-классы), FUNDING AWARDS (награды).

Лаборатория дизайна AKU Design Studio 2017. (Приложение 1, стр. 121)

Лаборатория дизайна AKU Design Studio базируется в Таллине, в Эстонии, и сотрудничает с профессионалами из разных областей: архитектуры, дизайна, правительства, финансовых организаций, культуры, искусства, технологии, моды, печатного дела и программирования. В качестве примера проектов данной лаборатории можно привести проект «bio Tallinn» 2017, в рамках которого была разработана айдентика для Таллинского Архитектурного Биеннале.

Концепт проекта: натуральные и искусственные материалы.

Идея проекта состоит в том, чтобы показать отличие натуральных материалов от искусственных, окружающих человека в повседневной жизни. Коллектив лаборатории дизайна AKU Design Studio решил продемонстрировать модели этих материалов в своей графике. Название проекта соответствует теме Таллинского Архитектурного Биеннале 2017 – «bio Tallinn».

Айдентика проекта построена на использовании образцов трёхмерных моделей материалов в сочетании с типографикой и фотообразами, например, трёхмерные модели поведения мицелия, кристаллов, биопластов и шелкопряда, сгенерированные при помощи компьютерных технологий.

Логотип проекта построен на сочетании гротескной типографики и трёхмерной модели. Цвета проекта – сочетание натуральных и электронных оттенков.

В состав проекта входят носители: печатная продукция (плакаты, брошюра, буклет, каталог, бейджи, браслеты, футболки), цифровые носители (анимированные плакаты, сайт, сопровождение выставки в пространстве биеннале), средовые объекты для навигации в пространстве биеннале.

В фотообразах и представлении носителей проекта команда добивалась лабораторной эстетики: лабораторное оборудование, перчатки, лабораторные атрибуты и интерьеры.

В каталоге проекта «bio Tallinn» использован лабораторный стиль: обложка с защитной плёнкой и чёрным жидким материалом внутри, который растекается по-разному от прикосновения на фоне яркого градиента, дополняя графику; вёрстка каталога сочетает в себе различные сетки, нестандартные композиционные решения, лабораторные образы материалов и яркие цвета.

Проект брендинга для конференции Design + Diversity 2019 в Чикаго.

(Приложение 1, стр. 122)

Графический дизайнер Aurelio Sanches Escudero разработал проект брендинга для конференции Design + Diversity 2019 года в Чикаго. Исследования, представленные на конференции, сосредоточены на разнообразии дизайн-индустрии.

Концепт проекта: Design + Diversity (Дизайн + Разнообразие).

Брендовая система проекта построена на гибкой и разнообразной типографической системе, использовании яркой цветовой гаммы и градиентов, гибкой системе вёрстки и использовании фотографий, обработанных в цветовой гамме проекта.

Логотип проекта текстовый, спроектирован в двух вариантах: D + D или DESIGN + DIVERSITY. Оба варианта логотипа используются в печатных и цифровых носителях.

В состав проекта входят носители: печатная продукция (плакаты, буклет, бейджи, флаеры, футболки для волонтеров), сувенирная продукция (сумки-шопперы), цифровые носители (веб-сайт, Instagram stories), оформление площадок конференции.

Плакаты существуют в вертикальном и горизонтальном формате, поэтому подходят для презентации как на печатных носителях, так и в цифровой среде. Композиция плакатов построена на типографике, с использованием ярких фонов. В плакатах достигнуто гармоничное сочетание различных шрифтов (гротескных и экспериментальных) и необходимой информации (слоганы, сайт, дата и место проведения конференции, организаторы и партнёры).

Сувенирная продукция и носители для волонтеров (футболки и бейджи) максимально просты, минималистичны по своему дизайну, хорошо заметны на расстоянии, содержат в себе визуальные подсказки для посетителей, слоганы и знаки. Футболки оформлены с подсказкой «NEED A HELP ?» (Нужна помощь ?).

Бейджи для участников и волонтеров конференции обладают яркой цветовой гаммой, привлекающей внимание. Вёрстка бейджей фиксированная, подчинена единой сетке. Информация распределена по разным частям композиции так, чтобы зритель мог сразу интуитивно найти важную информацию: узнать волонтера, его имя и секцию, в которой он работает. Бейджи содержат подсказку «ASK ME» (Спроси меня).

Оформление площадок конференции создано с использованием цифровых баннеров, которые являются эффективным источником освещения на сцене, их легко увидеть и найти с их помощью нужную секцию. Цифровые баннеры обладают яркой цветовой гаммой.

Дизайн-проект Bureau des Possibles 2019. (Приложение 1, стр. 123)

Дизайн проект Bureau des Possibles (Бюро возможностей) разработан дизайн-

студией Grapheine для Бюро возможностей. Бюро возможностей (The Office of Opportunities) является агентством, которое специализируется на совместных инновациях. Агентство стремится к установлению взаимосвязи между проблемами трансформации организаций и возможностями общества в нестабильных условиях кризиса. Представители агентства убеждены в том, что и государственные, и частные организации имеют много внешних и внутренних ресурсов, которые могут принести прибыль. Сотрудники агентства также считают, что если отказаться от неэффективных организационных режимов, чрезмерного контроля, то можно найти новые подходы, которые позволят реализовать новые возможности.

Айдентика, разработанная дизайн-студией Grapheine, является генеративной айдентикой в постоянном движении.

Концепция логотипа связана с историческим образом «чёрных меток», которые раньше «... использовались для маркировки офисных файлов». Этот образ стал основой минималистичной графической системы логотипа, подчинённого сетке в офисном стиле.

Логотип «BUREAU DES POSSIBLES» представляет собой композицию из трёх слов на чёрных горизонтальных плашках, которые изменяют построение логотипа, создавая его новые версии. Дизайн-студия сделала логотип контрастным, монохромным в сочетании с яркой графикой, оставляя возможность использования логотипа на монохромных и цветных носителях в печатной и цифровой версии.

Концепт проекта: коллективный разум.

Команда дизайнеров вдохновилась образом полётов скворцов как прекрасным примером коллективного разума. Дизайн-студия воспроизвела этот эффект в генеративной графике. Облако точек генерируется компьютером и может перекомпоновываться бесконечно. Такая графика делает систему инновационной, так как позволяет бесконечно изменять носители, вносить новые образы.

В состав проекта входят носители: печатная продукция (визитки, блокноты, конверты, формы для заполнения), цифровая продукция (анимационное сопровождение, заставки, приложение, веб-сайт).

Графическая система проекта концептуальна, в ней заложены постоянные изменения и гибкость, она позволяет использовать проект в цветном и монохромном варианте, в статичном и анимированном виде.

Цифровая продукция, включающая в себя веб-сайт организации, интерактивное приложение и анимированные заставки, имеет взаимодополняемую систему, так как носители могут дополнять друг друга. Система генеративной графики позволяет не только дизайнерам, но и пользователям постоянно экспериментировать с графикой в приложении, создавать свои собственные паттерны из частиц, комбинировать цветовую гамму в различных сочетаниях. Такая система, объединяющая разработчиков, дизайнеров и пользователей, воссоздаёт модель социальных инноваций, следуя задумке дизайнеров проекта о коллективном разуме. Затем эти паттерны могут стать новыми заставками на сайте и дополнить анимированные заставки.

Сайт организации минималистичен, в нём легко ориентироваться благодаря панелям быстрой навигации и новостным ссылкам. На сайте можно быстро найти нужную информацию. Главным средством выразительности является логотип и заставка. Вёрстка сайта минималистична, основные акценты в заголовках достигнуты с помощью различных начертаний основного шрифта проекта. Анимированные заставки визуализируют постоянно меняющиеся паттерны, анимированный логотип и слоган проекта, поясняющий цель организации. Эти заставки и их стоп-кадры можно использовать для различных мероприятий, а также в качестве короткой презентации для посетителей.

Дизайн-проект Bureau des Possibles концептуален и уникален по своей идее и графической системе, соответствует своей задаче и идеологии социальных инноваций. Графическая система, в которой заложен механизм постоянных изменений, объединяющий всех желающих независимо от их статуса в организации (пользователь, клиент, сотрудник, дизайнер, разработчик и т. д.), делает данный проект манифестом, призывающим к объединению опыта всех участников социальных взаимодействий для строительства лучшего будущего.

Проект French Ministry of Culture 2019 для Французского Министерства Культуры. (Приложение 1, стр. 124)

Дизайн-студия Grapheine разработала проект для Французского Министерства Культуры. Была создана новая айдентика министерства.

Логотип Министерства Культуры Франции был разработан в 1989 году Пиппо Лионни, который передал идею о несовместимости культуры в рамки. В 1999 году к логотипу был добавлен логотип Французской Республики. В 2019 году задача студии

Grapheine состояла в том, чтобы переосмыслить бренд, создать более гибкую и функциональную айдентику, представить министерство в цифровой среде.

Задача проекта состояла в том, чтобы айдентика стала частью истории Министерства Культуры Франции, и в то же время внесла современные коды в стиль организации. Дизайн-студия Grapheine решила сохранить существующие цвета, шрифт и логотип Республики в составе логотипа Министерства Культуры Франции.

Концепция проекта: культура выходит за рамки.

Отталкиваясь от существующего логотипа, команда проекта стремилась к передаче идеи о том, что живая, безграничная, неожиданная, открытая, щедрая культура не вписывается в рамки. Данная идея реализовалась в типографике, которая выходит за пределы фона, за пределы носителей, создавая эффект наличия рамок, движения текста, выходящего за пределы фрагмента. Это решение стало основой логотипа и графической системы проекта. Так айдентика закладывает в Министерство Культуры Франции стратегию движения, действия, развития.

Логотип проекта объединяет логотип Французской Республики и слово «Culture», которое выходит за рамки фона, предлагая таким образом выйти за рамки стандартов, размышлять, мечтать, желать.

Цветовая гамма проекта подчинена гармоническим принципам, подобно аккордам в музыке, представляет собой хроматическую систему переходов от ярких оттенков к пастельным оттенкам.

Типографика проекта – гротескный шрифт Avant – Garde.

В состав проекта входят вариативные носители: печатная продукция (плакаты, буклеты, баннеры, флаги), цифровое сопровождение (анимированные плакаты, цифровые баннеры, веб-сайт). Носители используются в различных городских пространствах: статичные плакаты в метро и на автобусных остановках, анимированные плакаты на улицах, баннеры на зданиях, флаги в пространстве Министерства Культуры Франции. Тематика носителей охватывает различные области культуры и искусства Франции. В носителях графика сочетается с фотообразами.

Моушн-дизайн разрабатывался дизайн-студией совместно с Cowbell studio. UX-дизайн и цифровая арт-дирекция была осуществлена совместно с Rezo agency.

Цифровое сопровождение включает в себя презентацию айдентики

Французского Министерства Культуры на платформе Behance, для которой были разработаны анимационные гиды по системе вёрстки и графики проекта.

Дизайн-проект French Ministry of Culture концептуален и охватывает большой спектр культурного пространства Французской Республики. Главная задача, поставленная разработчиками, была достигнута: создана гибкая и одновременно функциональная система, охватывающая культуру, которую невозможно поместить в рамки чего-либо.

Медиа-лаборатория MIT Media Lab. (Приложение 1, стр. 125)

Медиа-лаборатория Массачусетского технологического института MIT Media Lab, основанная в 1985 году, продвигает междисциплинарный подход к исследованиям, объединяющим различные области. Данная лаборатория уникальна тем, что помимо широкой исследовательской программы включает в себя аспирантуру медиаискусств и наук.

Студенты, преподаватели и исследователи лаборатории работают над проектами из различных областей, например: социальная робототехника, новые модели и инструменты обучения, биоинженерия сообществ и модели устойчивых городов. Сфера интересов лаборатории охватывает технологии, медицину, науку, искусство и дизайн.

Айдентика MIT Media Lab, разработанная Массачусетским технологическим институтом, основана на знаковой системе. Для каждой из двадцати трёх исследовательских групп лаборатории был разработан знак.

Логотип лаборатории представляет собой сочетание знака и типографики. Знак логотипа и знаковая система проекта трансформируются в различные варианты в сочетании с типографическими композициями: названиями тематик и программ лаборатории, становятся основой плакатов проекта. Знаковая система и айдентика лаборатории монохромные, способны встраиваться в знаковую систему и айдентику любого проекта, разработанного лабораторией. Паттерны, основанные на знаковой системе айдентики, являются частью графики проекта.

Состав айдентики лаборатории включает в себя: графику и паттерны в среде (сопровождение интерьеров и пространства лаборатории), печатную продукцию (плакаты, визитки, буклет, бейджи), цифровые носители (цифровые плакаты в среде, сайт, социальные сети), сувенирная продукция (блокноты, кубик Рубика, значки, сумка-шоппер, футболки), промо-ролик.

Промо-ролик представляет собой графическую презентацию лаборатории, анимированную знаковую систему айдентики, иллюстрирующую все области исследований лаборатории MIT Media Lab.

Рассмотрев вышеперечисленные аналоги лабораторий дизайна и дизайн-проектов, можно сделать вывод о том, что лаборатории дизайна в современном мире стремятся к поиску инновационных подходов к организации своей работы и к проектированию. В области моды, архитектуры, технологий, образования и культуры дизайн-лаборатории следуют принципам социальных инноваций и устойчивого развития, их введению в стратегию проектирования. Это проявляется как в поиске и изобретении новых материалов и технологий, так и в переосмыслении существующих подходов и стереотипов в организации сфер общества и производства. Таким образом, современные лаборатории дизайна формируют понимание дизайна как инструмента изменения различных сфер общества, предлагая новые подходы к существованию. Дизайн, и в частности графический дизайн, призваны формировать у целевых аудиторий и общества новый опыт, новые знания, новые культурные ценности, выстраивать взаимосвязи между историей и современностью. Новые подходы, найденные дизайн-лабораториями, становятся частью поиска нового понимания дизайна как практики, объединяющей различные области знаний в процессе проектирования. Таким образом, различные сферы знаний обмениваются опытом, создавая наиболее эффективные, новаторские, экологичные, безопасные, современные проекты, отвечающие требованиям общества.

2.2. Особенности университетских дизайн-лабораторий

Дизайн для социальных инноваций – одно из основных направлений деятельности глобальной организации DESIS Network. Основатель организации – Эзео Манзини, профессор Миланского политехнического университета.

Книга Ezio Manzini «Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation» - введение в дизайн для социальных инноваций и исследование задач дизайна в рамках современности. Введение в дизайн для социальных инноваций начинается с определения и исследования дизайна. Манзини приводит определение глагола «дизайн» из словаря Мерриам-Вебстер: «... глагол «design» как «придумать и спланировать в уме; иметь в качестве чёткой цели; разрабатывать для определённой

функции или цели».¹ Продолжая анализировать данное понятие, Манзини представляет определение существительного «дизайн» из словаря Мерриам-Вебстер как «... определённую цель, которой придерживаются один человек или группа; целенаправленное планирование; ментальный проект или схема, в которой средства для достижения цели изложены».² Таким образом, для автора прежде всего важна стратегическая роль дизайна, которая является основополагающей в сфере дизайна для социальных инноваций. При этом автор пишет о дизайне как об эволюционной практике, позволяющей обществу исторически прийти к достижениям настоящего времени: «Создание инструментов помогло нам стать теми, кто мы есть – дизайн помог сделать нас людьми».³

Сравнивая определение дизайна Мерриам-Вебстер с определением дизайна Герберта Саймона, Манзини отмечает ещё одно важное качество дизайна как инициатора перемен. Согласно определению Герберта Саймона, дизайн – «... направление деятельности, нацеленное на изменение существующих ситуаций на предпочтительные».⁴

Все вышеперечисленные качества дизайна необходимы во всех сферах современного общества, однако, их реализация сталкивается не только с трудностями, связанными со спецификой дизайн-профессий, но и с мировыми проблемами. Трудности в реализации дизайнерских решений по мнению Манзини возникают из-за того, что все области дизайна «... воздействуют на физический мир; ... адресованы потребностям человека; и образуют искусственную среду».⁵

Манзини также указывает на четыре проблемы, связанные с техническим прогрессом и эволюционными изменениями в мире: «... всё более и более размытые границы между артефактами, структурой и процессом; ... всё более возрастающие социальные, экономические и индустриальные рамки; ... возрастающий комплекс среды потребностей, требований и ограничений ... и ... информационный контент, который часто превышает ценность физической формы».⁶ Эти проблемы ведут к

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. VII.

2. Там же, С. VIII.

3. Там же, С. VII.

4. Там же, С. VIII.

5. Там же.

6. Там же, С. IX.

сближению дизайн практики и исследований.

Рассмотрев эти факты, можно сделать вывод о том, что специфика дизайна направлена, или может быть направлена, на генерирование новых идей, удовлетворение новых потребностей и создание новых пространств внутри мира, в котором уже существует определённая структура, устоявшиеся ценности, культура, потребности, экономика, цифровая и реальная среда. Решение реальных проблем, с одной стороны, ограничивает возможности дизайна. Но с другой стороны, возрастающие потребности в изменяющемся мире, новые потоки информации, комплексы нерешённых проблем требуют от дизайна быстрых, качественных и точных решений, которые смогут работать в постоянно изменяющихся условиях и внесут перемены, направленные на улучшение существующего мира.

Наряду с вышеуказанными проблемами, Манзини обращает внимание на вызовы дизайну, связанные с социальными и техническими системами: «... сложная среда, в которой многие проекты или продукты пересекаются с несколькими организациями или акционером, продюсером или другими пользовательскими группами; проекты и продукты, которые должны соответствовать ожиданиям многих организаций, или акционеров, продюсеров, или других пользовательских групп; требования на каждой стадии производства, распределения, приёма и контроля». Решения, которые создаёт дизайн, должны соответствовать множеству существующих стандартов, отвечать требованиям большого количества целевых аудиторий, отличаться от существующих решений в схожих проектах других организаций. Исходя из этого, Манзини утверждает, что дизайн-практика должна измениться, она требует «... качественно другого подхода ...» в сравнении с прежней практикой.¹

В книге «Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation» Манзини пишет о дизайне и социальных переменных в мире, в котором всё взаимосвязано, находится в процессе перехода к устойчивости. Дизайнерам в этом мире отводится роль экспертов, способных создавать новые проекты, «... перепроектировать ... существование ...» людей, что в итоге приведёт к социальным изменениям и устойчивому развитию.² Книга Манзини способствует международным

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. IX.

2. Там же, С. 1.

дискуссиям на тему дизайна. Манзини опирается на многолетний опыт международной сети дизайн-лабораторий DESIS, расположенных в школах дизайна по всему миру и осуществляющих свою деятельность в области социальных инноваций и устойчивого развития.¹

Манзини определяет социальные инновации как «... новые идеи (продукты, сервисы и модели), которые одновременно выполняют социальные задачи и создают новые социальные взаимоотношения или коллаборации». Таким образом, социальные инновации способствуют улучшению качества жизни общества и его экономическому развитию.²

В качестве примера взаимодействия дизайна и социальных инноваций Манзини приводит китайскую фермерскую ассоциацию Айнонгуи в городе Лючжоу, провинции Гуанси. Эта ассоциация, создана фермерами и горожанами с целью производства и доставки органической еды. Продавая экологически чистые продукты горожанам, Айнонгуи одновременно знакомит их с традиционным, то есть органическим, сельским хозяйством. Благодаря данной организации и связям, которые были созданы между горожанами и фермерами, доходы фермеров выросли и позволили им лучше вести традиционное сельское хозяйство, что в свою очередь способствовало улучшению жизни фермеров. Горожане при этом смогли приобретать в магазинах качественные продукты питания. Это пример применения на практике «... идеи солидарного сельского хозяйства в Китае». Манзини поясняет, что суть данного примера в преодолении культурного разрыва между горожанами и фермерами. Фермеры смогли применить свои традиционные знания и опыт для реализации идей, «... циркулирующих во всемирных сетях ...». Для осуществления этих идей был задействован предпринимательский потенциал и разработан особый дизайн-проект. В данном случае дизайн выступает как общественная практика. Таким образом, Манзини делает вывод о том, что социальные инновации являются двигателем прогресса.³

В течение долгого времени считалось, что развитие науки и техники является единственным двигателем прогресса. Опираясь на доказательства, Эзео Манзини утверждает, что в современном мире «... инновации в социотехнической системе

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 6.

2. Там же, С. 11.

3. Там же, С. 10.

происходят не только по техническим причинам; они также обусловлены социально и культурно». Манзини устанавливает прямую связь между степенью проникновения технических систем в общество и их влиянием на социальные системы, а также между количеством людей, использующих новые технологии, и их способностью адаптировать эти технологии для новых целей, о которых не могли мечтать даже изобретатели этих технологий.¹

Рассуждая о современном производстве, Эцио Манзини рассматривает распределённое производство и говорит о том, что технологическую сторону инновационных процессов, лежащих в основе распределённых систем, невозможно отделить от социальной. Это доказывает сближение инноваций в области производства и социальных систем. Манзини отмечает распространение идеи распределённого производства, возникшей в области высокотехнологичного производства, на малые, средние предприятия и традиционные мастерские, обеспечивая для них перспективы развития. Таким образом, Манзини делает вывод о том, что «... устойчивая ... экономика должна быть также распределённой экономикой ...».²

Заглядывая в будущее, Манзини допускает, что сочетание распределённых систем и социальных инноваций приведёт к увеличению числа микропредприятий, расширению производства и созданию новых рабочих мест во всех странах мира.³

Рассуждая об устойчивости, Манзини даёт определение технической устойчивости, которая «... означает разнообразие, избыточность и непрерывное экспериментирование ...», а также устойчивому обществу, которое «... должно быть разносторонним и творческим». Манзини приходит к выводу о том, что культурное разнообразие и креативность являются необходимым условием устойчивого общества. Манзини считает, что для того, чтобы изменить стереотипы прошлого века, необходимо прийти к более позитивному пониманию устойчивости. В новое понятие устойчивости Манзини вкладывает следующее содержание: «... устойчивость как более глубокое выражение человеческого характера, и в тоже время, как основа для возможного примирения между людьми и природой, между человеческими существами и несокрушимой сложностью нашего мира».⁴

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 16.

2. Там же, С. 20.

3. Там же, С. 47.

4. Там же, С. 22.

Говоря о современном дизайне, Эцио Манзини сравнивает его с практикой дизайна прошлого столетия. При этом Манзини отмечает, что появление в прошлом веке промышленного дизайна как новой практики и новой культуры было вызвано промышленным прогрессом и технологическими инновациями. По мнению Манзини, сегодня изменить мир могут социальные инновации, а дизайн мог бы стать той новой культурой и практикой, способной взять на себя эту сложную роль в социальных и технологических инновациях. Однако, Манзини считает, что для этого дизайну нужно измениться, то есть «... стать широко распространённой деятельностью, пронизывающей множество узлов в беспрецедентных социально-технических сетях, в которых мы все живём и действуем».¹

Манзини пишет о том, что в современной действительности всё изменилось, и предлагает серьёзно отнестись к выражению «... мы все дизайнеры ...», так как считает, что каждый человек способен «... использовать свои «природные» дизайнерские способности...». Манзини призывает прежде всего понаблюдать за тем, как человек строит свой мир, как он сам наполняет его смыслом. Для удобства Манзини предлагает рассмотреть этот «... конструктивный процесс ...» двумя способами: «... обычный режим и режим проектирования».²

Необходимым условием для осуществления «обычного режима» Манзини считает традиционный подход, то есть «... создание вещей так, как они всегда и создавались ...», но при этом такой способ должен иметь возможность осуществления на практике и при этом должны быть достигнуты положительные результаты. Этот способ Манзини считает возможным применять, если решаемая проблема является повторением предыдущего опыта. Также Манзини допускает возможность применения данного способа для решения новой проблемы, но при условии, что «... достаточно времени для приобретения новых эмпирических знаний методом проб и ошибок прийти к решению ...», так как этот способ занимает много времени.³

Для осуществления «режима проектирования» Манзини считает необходимым использование трёх человеческих способностей: критического мышления,

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 29.

2. Там же, С. 30.

3. Там же, С. 31.

креативности и практического смысла. Под критическим мышлением Манзини подразумевает «... способность смотреть на положение вещей и распознавать то, что не может, или не должно быть, приемлемым ...»; под креативностью понимает «... способность представить себе то, что ещё не существует ...»; а практический смысл обозначает как «... способность видеть способы сделать вещи осуществимыми ...». Объединение этих трёх способностей, по мнению Манзини, даст человеку возможность представить то, чего ещё не существует, но что могло бы появиться при благоприятных условиях. Манзини уверен, что этими способностями потенциально обладает каждый человек, однако, как и все человеческие таланты, их нужно развивать. Таким образом, Манзини делает вывод о том, что успех «режима проектирования» зависит от контекста, в котором субъекты осуществляют свою деятельность, то есть от того, будет ли он стимулировать развитие их способностей, или же направлять в неосуществимое направление.¹

Манзини рассуждает о двух автономных, но взаимодействующих практиках дизайна: решении проблем и создании смысла. То есть дизайн является одновременно и инструментом решения проблем, и инструментом создания смысла. Являясь независимыми друг от друга, обе эти практики дизайна, взаимодействуя, влияют друг на друга, но «... при условии, что одна из них не является функцией другой».²

Рассуждая о проектных дизайнерских исследованиях, Манзини выделяет некоторые методы проектной деятельности. Первый метод, о котором пишет Манзини, называется «... исследованием для проектирования ...».³ С помощью этого метода можно выявить «... лучшие концептуальные и операционные инструменты для проектирования ...».⁴ Второй метод, позволяющий понять суть дизайна, называется «... исследованием дизайна».⁵ Также Манзини пишет о традиционных методах, с помощью которых можно проводить эти исследования. При проведении «... исследований для проектирования ...» пользуются обычно следующими исследовательскими методами: «... этнографии, семиотики, эргономики и различных технологических и

1. Manzini, E. *Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation*. – London : The MIT Press, 2015, С. 32.

2. Там же, 35.

3. Там же, С. 39.

4. Там же.

5. Там же.

экономических дисциплин». Социологическими, философскими и историческими методами пользуются в «... исследованиях по дизайну ...». Существуют также, по мнению Манзини, методы исследования, отличающиеся от традиционных. Например, такие исследования, в результате которых рождаются оригинальные дизайнерские решения, Манзини называет «... исследованием через дизайн». Манзини считает, что отличие исследований с помощью дизайна от традиционных методов заключается в их частичной субъективности. В то же время исследования с помощью дизайна отличаются, по мнению Манзини, и от чисто субъективных художественных исследований. Таким образом, Манзини приходит к выводу о том, что исследования посредством дизайна должны быть: «... явными, обсуждаемыми, переводимыми и многосоставными». Дизайн, по мнению Манзини, является практикой, которая объединяет «... творчество и субъективность с дозой размышлений и дискуссий о своём собственном выборе».¹

Продолжая разговор о социальных инновациях в дизайне, Манзини обращает внимание на то, что благодаря распространению цифровых медиа и новых социальных сетей, люди, движимые желанием использовать свои дизайнерские способности, организуют творческие сообщества, участвуют в решении сложных задач и создают контент для новых цифровых медиа. При этом непрофессионалы взаимодействуют с экспертами по дизайну, участвующими в проектировании. Таким образом, Манзини выделяет новую практику «... совместного проектирования ...» в современном сетевом обществе, не имеющем границ для взаимодействия людей друг с другом.²

Манзини также отмечает, что в процессе совместного проектирования любой участник может предлагать свои варианты решения проблем, которые вместе образуют сложный спектр инициатив. Важными качествами участников проекта при таком взаимодействии Манзини считает умение слушать и понимать друг друга, готовность пересматривать своё мнение и приходить в процессе обсуждения к общему решению. Диалог, в результате которого участники проекта приходят к общему мнению, Манзини, ссылаясь на Ричарда Сеннета, называет термином «... социальное обсуждение ...».³

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 39.

2. Там же, С. 48.

3. Там же, С. 67.

Говоря о практике совместного проектирования Манзини приводит пример «... партисипативного дизайна Пеле Энна и его группы Medea в Университете Мальмо в Швеции». Анализируя практику совместного проектирования, Манзини выделяет её характерные особенности: динамичность процессов проектирования, творчество, инициативу и сложную проектную деятельность. При этом Манзини подчёркивает важную роль экспертов по дизайну в процессе организации проектной деятельности.¹

Представители Национального автономного университета Мексики – Эрика Кортес и Аура Круз – в статье «Генеративный дизайн как инструмент социальных инноваций: методологический подход» рассматривают проблему применения дизайн-проектирования как дисциплинарной практики решения сложных проблем современного мира. Эрика Кортес и Аура Круз утверждают, что практика дизайна требует не только новой стратегии, но и объединения широкой аудитории. Данная статья является результатом исследования новых форм дизайна, в частности генеративного дизайна как нового подхода к социальным инновациям. Цель исследования заключалась в поиске предпосылок к созданию «... методологического подхода генеративного дизайна ...».²

Исследуя социальные инновации, Эрика Кортес и Аура Круз подчеркивают, что они разрабатываются для создания «... эффективных решений в поддержку социально-экологического прогресса». При этом авторы статьи отмечают, что в процессе создания социальных инноваций активное участие могут принимать различные компании, государственные агенты и некоммерческие организации.³

В своих исследованиях Эрика Кортес и Аура Круз опираются на теоретическую основу социальных инноваций, созданную Манзини. Авторы статьи используют его определения социальных инноваций, подчёркивают важные выводы Манзини о роли дизайнера и способах его работы, о способности общества к «... дизайну в действии ...», который является способом «... думать и делать вещи ...», призывает «... действовать для улучшения ситуации положения вещей».⁴

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 49.

2. Веб-ресурс. Cortés, E., Cruz, A. Generative Design as Tool for Social Innovation: A Methodological Approach, 2018, С. 44. URL: https://www.researchgate.net/publication/329542724_Generative_Design_as_Tool_for_Social_Innovation

3. Там же, С. 45.

4. Там же.

Также Эрика Кортес и Аура Круз приходят к выводу о том, что для создания социальных инноваций необходимо «... получить обратную связь, ... чтобы результатом одного вида деятельности становился вход другого».¹

Говоря о роли дизайна в социальных инновациях, Эрика Кортес и Аура Круз сравнивают два подхода: «... партисипативный (совместный) дизайн ...» и «... генеративный дизайн ...». Изучая историю партисипативного дизайна, которая берёт своё начало в 1970-х годах в Скандинавии, а также опираясь на исследования компаний Sanders и Stappers, авторы статьи определяют партисипативный дизайн как практику, объединяющую в себе: «... опыт системных проектировщиков ... для увеличения стоимости промышленного производства ...», а также «... рабочих в разработке новой системы труда».²

Рассматривая генеративный дизайн, Эрика Кортес и Аура Круз отмечают, что он «... обуславливается исследованием и подпитывается участием общественного мнения ...». Анализируя исследования компаний Sanders и Stappers, авторы статьи определяют понятие «... генеративные инструменты ...» как создание языка дизайна в совместной работе дизайнеров, исследователей и других заинтересованных сторон. Таким образом, Кортес и Круз делают вывод о том, что язык дизайна «... является генеративным ...», так как используя его, «... люди могут выразить бесконечное количество идей через ограниченный набор стимулов ...».³

Кроме того, в статье приводится главное отличие генеративного дизайна от партисипативного дизайна, данное Манзини и заключающееся в том, что все участники генеративного проектирования разрабатывают инструменты дизайна, занимаются поиском проблем и создания решений. При этом отмечается необходимость разработки открытой методологии.⁴

Результатом исследований Эрики Кортес и Ауры Круз стали элементы «... методологического подхода к генеративному дизайну».⁵ Прежде всего исследователи

1. Веб-ресурс. Cortés, E., Cruz, A. Generative Design as Tool for Social Innovation: A Methodological Approach, 2018, С. 47. URL: https://www.researchgate.net/publication/329542724_Generative_Design_as_Tool_for_Social_Innovation

2. Там же, С. 45.

3. Там же, С. 47.

4. Там же, С. 46.

5. Там же, С. 48.

рассматривают дизайн «... как инструмент перемен ...». Главной целью они считают взаимодействие «... между индивидами и реальностями», а основными видами деятельности при этом являются «... осведомлённость и обучение ...». Проектирование инструментов дизайна основывается на профессиональных навыках заинтересованных участников.¹

Возвращаясь к определению понятия дизайна, Манзини даёт его описание в более широком смысле, с учётом расширения области его применения и увеличения количества участников, привлекаемых к дизайн-проектированию. Таким образом, по мнению Манзини, дизайн сегодня – это «... культура и практика, касающаяся того, как всё должно быть в мире, чтобы достичь желаемых функций и значений». При этом Манзини отмечает разный вклад участников проектирования в общий процесс в зависимости от их индивидуальных способностей. Как и прежде Манзини указывает на особую роль экспертов по дизайну, которые, опираясь на свои профессиональные знания, инициируют, поддерживают и направляют совместные дизайн-процессы.²

Наблюдая за переходом к «... сетевому и устойчивому обществу ...», Манзини предлагает дополнить определение дизайна важным выводом о том, что «... весь дизайн ... должен быть ... проектно-исследовательской деятельностью и должен способствовать проведению социально-технических экспериментов». Для осуществления такого перехода, по мнению Манзини, требуется изменить образ мышления. Исходя из этого, Манзини делает вывод о том, что общество следует рассматривать как «... лабораторию социально-технического экспериментирования ...». Элио Манзини также подчёркивает необходимость широкого распространения знаний о дизайне для того, чтобы отдельные люди или организации могли совершенствовать свою деятельность, изобретать что-то новое. Как отмечает Манзини, этот экспериментальный подход должен стать нормой в ближайшем будущем.³

Многие современные дизайн-лаборатории существуют в рамках университетов. Они могут позиционировать себя как лаборатории и как образовательные программы.

1. Веб-ресурс. Cortés, E., Cruz, A. Generative Design as Tool for Social Innovation: A Methodological Approach, 2018, С. 48. URL:

https://www.researchgate.net/publication/329542724_Generative_Design_as_Tool_for_Social_Innovation

2. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 54.

3. Там же.

В России в рамках института Стрелка в Москве существуют две образовательные программы: «The New Normal» и «The Terraforming», исследования которых связаны с дизайном для социальных инноваций.

Первая образовательная программа – «The New Normal» («Новая норма») посвящена исследованию городов и спекулятивному урбанизму, который «... охватывает намного больше, чем города ... это то место, где будущее дизайна может реализоваться дизайном будущего».¹

В экспертную группу этой программы входят архитекторы, дизайнеры среды, художники, программисты, экономисты и другие специалисты. Например, участниками этой программы являются: Лев Манович – профессор Института медиа, архитектуры и дизайна «Стрелка» (Москва), профессор компьютерных наук Городского университета Нью-Йорка; Келлер Истерлинг – профессор Йельского университета, архитектор и писательница; Кейси Риас – художник и один из разработчиков популярного языка программирования Processing.

Основателем и руководителем программы «The New Normal» – программы архитектуры, медиа и дизайна института Strelka в Москве является Бенджамин Браттон, автор книги-манифеста «The New Normal» (2017) и книги «The Terraforming» (2020). Девиз образовательной программы «Новая норма» - «The future has not been cancelled!» («Будущее не было отложено!») утверждает смелый и вдохновляющий взгляд на города как источник будущего, заставляет пересмотреть их значение в настоящем. В частности, Браттон пишет о том, что в рамках данной образовательной программы было определено, что «... термин «городской» - не исключительная собственность планировщиков и застройщиков». По мнению Браттона, города сегодня необходимо рассматривать как экосистемы.²

Однако, Браттон отмечает, что образовательная программа института Стрелка занимается не только вопросами развития городов, их взаимоотношениями с современными информационными технологиями, но и их экономикой, культурой и политикой. Бенджамин Браттон в книге «The New Normal» обращает внимание на то, что города становятся сложными системами, где человек и машины сосуществуют в

1. Bratton, B. H. The New Normal. – Moscow : Published by Strelka Press, 2017, С. 6.

2. Браттон, Б. The Terraforming. – Москва : Strelka Press, 2020, С. 144.

гибридной урбанистической реальности. Это становится новой нормой.¹

По мнению Браттона, новая норма отчасти является способом восприятия инноваций, так как опираясь на ассоциативное мышление, человек воспринимает новые изобретения как улучшения или сочетания уже знакомых вещей. Например, Браттон считает, что машину можно рассматривать как «безлошадный экипаж», а мобильный телефон как сочетание компьютера, камеры и беспроводной связи. Однако, Браттон предостерегает от использования таких гибридов в будущем, так как «... новое эволюционирует и напоминает знакомое всё меньше и меньше». Таким образом, с одной стороны Браттон подчёркивает важность дизайна с точки зрения практики переозначивания, которая способна создавать новые смыслы, а с другой стороны приходит к выводу о том, что дизайн должен «... переопределить то, какими будут нормы ...» и создать «... глоссарий для новой нормы ...».²

Новые изобретения, новые городские системы и постоянно меняющийся мир требует постоянного обновления не только с точки зрения проектирования, но и точки зрения понимания, мышления и восприятия общества. Браттон указывает на проблему современного общества, которая заключается в том, что в мире цифровых технологий на человека обрушивается огромный поток информации. При этом Браттон подчёркивает, что именно дизайн помогает человеку разобраться в этом потоке информации и понять мир, так как с помощью дизайна создаётся визуализация данных и статистики.³

В связи с возникновением новых знаний, появлением цифровых технологий и изменением образа жизни людей в сторону урбанистики, изменилась и практика дизайна. Браттон отмечает изменения направлений проектирования: от промышленного проектирования, архитектурного проектирования, проектирования в области взаимодействия, проектирования по графике, которые существовали в индустриальную эпоху, к проектированию в области экологии, биотехнологии, робототехники и искусственного интеллекта в постиндустриальную эпоху. Однако, Бенджамин Браттон подчёркивает, что новые методы проектирования не могут полностью заменить те, которые существовали ранее. Таким образом, Браттон приходит к выводу о том, что

1. Bratton, B. H. The New Normal. – Moscow : Published by Strelka Press, 2017, С. 15.

2. Там же, С. 13-14.

3. Там же, С. 36.

новые практики проектирования «... должны сочетать в себе немного старого и нового на своих собственных условиях».¹

Рассуждая о новых технологиях, Браттон говорит о том, что «... технологии ... усиливают чувствительность человека ...». Такими технологиями, по мнению Браттона, являются виртуальная реальность и дополненная реальность, которые «... акцентируют внимание на познавательной практике ежедневной городской жизни».²

Согласно книге-манифесту «The New Normal» образовательная программа «Новая норма» планирует использовать на практике виртуальную и дополненную реальности, «... работать с биосенсорными системами, видео 360, 3D-сканированием ...», изучая при этом, «... то, как мы ощущаем город и то, как город ощущает нас, и себя ...», то есть процесс взаимного осмысления.³

Говоря об экологии, Браттон обращает внимание на проблему климатических изменений. Он приводит примеры влияния климатических изменений на разные сферы жизни на земле. При этом Браттон считает, что на дизайн в современном меняющемся мире возлагается ответственная миссия помощи в решении экологических проблем.

Рассуждая о будущем и настоящем, Браттон приходит к выводу о том, что для того, чтобы заглянуть в будущее, человечеству предстоит сначала разобраться с настоящим. Будущее человечества во многом зависит от того, как мы его себе представляем. Браттон подчёркивает, что для того, «... чтобы увидеть вещи по-новому и увидеть их такими, какие они есть на самом деле, во всей их удивительной странности, как красивой, так и безобразной, потребуется как наше ... воображение, так и техники».⁴

Исследования образовательной программы Института STRELKA «The New Normal» разделены на несколько взаимосвязанных тем и модулей. Проекты, разработанные в рамках образовательной программы, принимали различные формы: от кинематографа к программному обеспечению и к стратегии, варьировались от спекулятивных фантазий до практичных предложений.

Проект «Of Earth and Sky» - «О Земле и Небе», разработан в 2019 году командой:

1. Bratton, B. H. The New Normal. – Moscow : Published by Strelka Press, 2017, С. 41.

2. Там же, С. 26.

3. Там же, 2017, С. 27.

4. Там же, 2017, С. 43.

Александром Гейсманом, Олесей Коваленко, Анной – Луизой Лоренс, Джорджем Папаматеакис. Этот проект рассматривает планету Земля как «... геодезический проект континентального масштаба». Источником вдохновения к проекту послужила книга Константина Циолковского «Грёзы о Земле и небе». Исследования проекта представлены на сайте в виде интерактивного архива, состоящего из трёх разделов: о проекте (видео, ключевые выводы, об исследованиях), истории (исторические факты из истории России, истории освоения космоса), таймлайн с 1800 по 1980 годы (архив ключевых фактов, проиллюстрированных архивными фотографиями и кратким описанием важных фактов). Разделы сайта «истории» и «таймлайн» взаимосвязаны, предлагают пользователю сопоставить факты, провести собственное исследование. Видеоролик представляет собой архив документальных фотографий поверхности Земли, исторических фотографий и видео, последовательный рассказ о проекте на фоне хаотичной смены архивных кадров. Проект «Of Earth and Sky» - «О Земле и Небе» посвящён геодизайну, который начался на Земле с момента появления человечества. Люди терраформировали Землю с тех пор, как впервые ступили на неё. После долгого исторического периода развития планеты произошло много изменений на её поверхности, человек много раз трансформировал окружающую среду. Однако, в условиях долгого исторического процесса случайной трансформации окружающей среды геодизайн становится проблемой, решение которой требует концептуального понимания геодизайна и его последствий, чтобы предотвратить катастрофические процессы. Команда проекта пришла к выводу о том, что в современном мире требуется создать новые методы геодизайна, подумать о новой практике и политике геодизайна.¹

Проект «VAULT» - «ВОЛЬТ» в рамках образовательной программы «The New Normal» разработан в 2019 году командой: Софией Пиа Беленьки, Алёной Шаповаловой, Доном Торомановым, Ксенией Трофимовой. Данный проект представлен в виде фильма, являющегося переосмыслением ландшафта России как источника энергии. Эргономика России – накопление, сбор, добыча энергии. Территория страны распространяется от подземных недр до поверхности Земли. Исследования команды были посвящены стратегии изменения Земного рельефа как результата деятельности человека, извлечению природных ресурсов и энергии из земли

1. Веб-ресурс. Проект «О Земле и Небе» образовательной программы «The New Normal» Института STRELKA, 2019. URL: <https://thenewnormal.strelka.com/project/earth-and-sky>

как из аккумулятора. Однако такое потребительское отношение к своей земле как к ресурсу команда проекта считает ошибочным.¹

Фильм проекта «ВОЛЬТ» раскрывает идею пересмотра существующего положения вещей, содержит факты, которые побуждают задуматься об окружающей среде. Команда проекта проиллюстрировала свои исследования архивными кадрами и видео из истории агрокультуры России, видеосъёмками российского ландшафта. В фильме «ВОЛЬТ» показаны полученные командой в процессе исследования гиперспектральные изображения и мониторинг воздуха, воды и почвы в реальном времени. Фильм проекта «ВОЛЬТ» - это утверждение команды о том, что мир – цикличная структура, ландшафт является перезаряжающимся аккумулятором, а человек – частью системы мира. Важный вывод команды проекта состоит в том, что экономика способна возобновить ландшафт, «перезарядить» аккумулятор Земли. Команда исследователей утверждает, что новое понимание ландшафта, своей территории, своей земли способно создать новый ландшафт.²

Продолжая разговор о связи дизайна и социальных инноваций, Манзини утверждает, что социальные инновации в XXI веке будут способствовать развитию дизайна, в то же время дизайн будет поддерживать и способствовать социальным изменениям, то есть современный дизайн будет заниматься проектированием социальных инноваций. Следовательно, по мнению Манзини, можно говорить о «... становлении дизайна для социальных инноваций». Манзини считает при этом, что для осуществления этой практики потребуются «... новая культура, новый взгляд на мир и на то, что может сделать дизайн с людьми и для людей, живущих в нём».³

Исследуя и анализируя разные проекты в области дизайна для социальных инноваций, Манзини формулирует новое определение. Дизайном для социальных инноваций Манзини называет «... всё, что может сделать экспертный дизайн для активации, поддержки и ориентирования процессов социальных изменений в сторону

1. Веб-ресурс. Проект «ВОЛЬТ» образовательной программы «The New Normal» Института STRELKA, 2019. URL: <https://thenewnormal.strelka.com/project/vault>

2. Веб-ресурс. Фильм проекта «ВОЛЬТ» образовательной программы «The New Normal» Института STRELKA, 2019. URL: <https://www.vault.land>

3. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 55.

устойчивости».¹

Исходя из приведённых определений, Манзини делает вывод о том, что «... дизайн для социальных инноваций – это экспертный дизайн – вклад в процесс совместного проектирования, направленный на социальные изменения». Опираясь на опыт, полученный при исследовании разных дизайн-проектов, Манзини пишет о том, из чего складывается дизайн для социальных инноваций на практике, а именно: из «... оригинальных идей и взглядов ..., практических инструментов проектирования ..., и творчества ...».²

Рассуждая о культуре дизайна, Манзини подчёркивает, что выбирать экспертов по дизайну необходимо по их способности трансформировать свои профессиональные знания и творческие навыки во взгляды и предложения. Таким образом, Манзини считает, что специалисты в области дизайна являются не просто посредниками процесса, они должны внедрять культуру дизайна в социальные инновации.³

Эксперты по дизайну, по мнению Манзини, должны уметь не только выдвигать идеи, но и в процессе «... социального обсуждения ...» «... собирать идеи от других...». Манзини также пишет о том, что во время такого обсуждения могут решаться вопросы, касающиеся как конкретного проекта, так и будущего города или страны, и даже планеты. Анализируя роль инициатив в «... социальном обсуждении ...», Манзини делает вывод о том, что они могут инициировать новое обсуждение, снабжать его идеями, стать его результатом и наконец могут способствовать новому диалогу в другом контексте. Таким образом, Манзини подчёркивает, что эксперты по дизайну «... являются главными действующими лицами в этих проектных инициативах, могут играть очень разные роли».⁴

В российском Институте «Стрелка» осуществляется образовательная исследовательская программа «The Terraforming». Бенджамин Браттон – директор образовательной программы Института «Стрелка» в одноимённой книге «The Terraforming», ставшей манифестом данной исследовательской программы,

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 62.

2. Там же, С. 63.

3. Там же, С. 66.

4. Там же, С. 70.

рассказывает об основных её направлениях. Браттон обращает внимание на то, что в рамках программы «The Terraforming» изучается «... прошлое и будущее городов как планетарной сети, посредством которой люди населяют поверхность Земли».¹

Прежде всего Браттон раскрывает смысл понятия «терраформирование», под которым понимают «... трансформацию экосистемы других планет или лун с целью создать на них условия, пригодные для существования форм земной жизни». При этом Браттон подчёркивает, что образовательная программа «Стрелки» рассматривает терраформирование в первую очередь в качестве программы «... планетарного проектирования ...», а также как процесс урбанизации. Говоря о будущем нашей планеты, на которой в последние десятилетия происходят серьёзные экологические изменения, связанные с жизнедеятельностью людей, Браттон прогнозирует терраформирование Земли для обеспечения её дальнейшей жизнеспособности.²

Говоря об участниках образовательной программы «The Terraforming» – преподавателях и студентах – Браттон обращает внимание на её международный состав, объединяющий в себе профессионалов в различных областях науки, техники и искусства. Браттон также отмечает, что преподавательский состав программы «The Terraforming» отчасти состоит из команды предыдущей образовательной программы Института «Стрелка» - «The New Normal». Это связано, по мнению Браттона, с тем, что обе исследовательские программы имеют особенное, новое направление, и нацелены на «... нестандартные результаты ...».³

По плану Института «Стрелка», программа «The Terraforming» является логическим продолжением образовательной программы «The New Normal», в рамках которой рассматривалось формирование городов. Браттон считает программу «The Terraforming» более сложной по своим исследованиям, так как основными объектами исследования оказываются «... Земля и городские слои». При этом он также подчёркивает, что города рассматриваются «... не как совокупность ... поселений, а как формы, что образовались на земной коре, состоящей из глубоко искусственной внутренней сети: обитаемого кровообращения».⁴

1. Браттон, Б. The Terraforming. – Москва : Strelka Press, 2020, С. 9.

2. Там же, С. 8.

3. Там же, С. 145.

4. Там же, С. 142.

Манифест образовательной программы предлагает с критической точки зрения подойти к оценке существующей геополитики, экономики, открытий в сфере технологий, программ по освоению космоса, по-новому взглянуть на нашу планету, чтобы противостоять проблемам, связанным с неизбежными климатическими изменениями на Земле.

К счастью, по мнению Браттона, существующие открытия и исследования позволяют определить необходимые векторы развития общества, его геополитики, экологии, технологии и дизайна. Однако Браттон подчёркивает, что для решения задач, требующих инновационных и смелых решений, потребуется не только проектирование новых дизайн-продуктов, но и дизайн-знаний, так как они позволяют не только объединить существующие представления о Земле, но и осознать недавние открытия, философские и даже фантастические идеи как возможные практические решения, расширить применение экологии и урбанистики всей планеты, отказавшись от малоэффективных и безответственных решений.

Говоря о методах исследования в рамках образовательной программы «The Terraforming», Браттон планирует осуществление проектной деятельности «... через кино и текст, вместе и по отдельности». В каждом из этих методов Браттон видит «... свой способ передачи идей с максимально высоким разрешением». При этом Браттон подчёркивает важную функцию кино, через которое можно «... видеть, пока не поверим ...». С помощью текста Браттон предлагает «... провести полную ревизию значения идей».¹

Рассуждая об изменениях климата и новой планетарности, рассматривая открытия астрономов, Бенджамин Браттон пишет об изменчивости Земли, о её постоянном движении в космическом пространстве. Решения и планы, которые необходимо разрабатывать, должны учитывать этот важный факт, и быть подвижными, гибкими по отношению к изменяющимся условиям не только на Земле, но и в космическом пространстве.

Говоря о программе «The Terraforming», Браттон обращает внимание на то, что исследовательская деятельность её участников «... опирается на российский ландшафт со всеми его сложностями и возможностями, свойственными этой удивительной

1. Браттон, Б. The Terraforming / Бенджамин Браттон ; Перевод с английского Варвары Бабицкой. – Москва : Strelka Press, 2020, С. 141.

земле». Таким образом, Браттон делает вывод о том, что именно в контексте российского ландшафта возможно осуществить «... вклад в искусственный план ...» терраформирования нашей планеты.¹

Проекты, разработанные в рамках образовательной программы «The Terraforming» предлагают концептуальные решения актуальных проблем, призваны изменить существующий подход и предложить новые, необычные, не существующие до сих пор решения и идеи, способные изменить мир.

В качестве примеров проектов образовательной программы можно привести следующие: «Backcasting Kardashev One» («Бэккастинг Кардашева Один»), «Black Almanac» («Чёрный Альманах») и «Daleko» («Далёко»)²

Проект «Backcasting Kardashev One» разработан командой: Юлией Бесплеменной, Яни Зейгерман, Евгенией Берчул, Стюартом Тёрнером. Данный проект основывается на космических теориях Коперника, Кардашева, теории техносферы Питера Хафа, использует знания об обмене энергией между планетой Земля и Космосом. Исследуя потребление энергии на планете Земля, команда зафиксировала, что Земля отдаёт космосу больше потреблённой энергии, чем космос отдаёт энергии Земле. Рассматривая и прогнозируя статистику потребления энергии в период с 1900 по 2500 года, команда пришла к выводу о том, что при максимальных показателях процент потребления может увеличиться до 2,6 процентов, однако этот показатель можно снизить с помощью выравнивания процесса нагревания. Энергия может быть преобразована из одной формы в другую. Эта ключевая идея, полученная в результате исследований команды, послужила основным принципом в предложенных концепциях потребления энергии.³

Команда проекта «Backcasting Kardashev One» разработала инфографику взаимосвязи между Землёй, космосом и альтернативными стратегиями использования источников энергии. Первый способ потребления энергии обозначен как «Black»: оптимизация поверхности планеты преимущественно для поглощения солнечной энергии. Другой способ обозначен как «Blue»: термоядерные или солнечные

1. Браттон, Б. The Terraforming. – Москва : Strelka Press, 2020, С. 146.

2. Веб-ресурс. Образовательная программа «The Terraforming» Института STRELKA. URL: <https://theterraforming.strelka.com/>

3. Там же.

энергетические спутники, освобождение поверхности Земли. Команда проводит параллель, взаимосвязь между двумя стратегиями. На основе пересечения двух взаимосвязей – «Blue» и «Black», Земля и Космос – команда отмечает несколько возможных сценариев. В процессе проекта команда разработала четыре наиболее экстремальных версии сценария: «Black Marble» – путешествие в космос, «ARKOLOGY» – расселение человечества в пространстве космоса, «HAFF EARTH» – постпланетарный сценарий, «PHOTOSYMBIONTS» – тропические и субтропические зоны, биотопливо. Каждый сценарий был проиллюстрирован фантастической моделью планеты с изменённой до неузнаваемости поверхностью, структурой и свойствами.¹

Проект «Black Almanac» – «Чёрный Альманах» разработали: Andrea Provenzano (Андреа Провензано), Philip Maughan (Филипп Моган) и Nikolai Medvedenko (Николай Медведенко). Методы, применённые в проекте, охватывают различные приёмы: нейрогастрономия, скевоморфизм и симуляция образов еды в форме рекламы, упаковки продуктов, меню, прилавков супермаркетов, социальных медиа. В рамках проекта была исследована роль чернозёма как основного источника минералов, регенеративной почвы, богатой минералами и микробной жизни. В рамках проекта команда подсчитала статистику агрокультурного ущерба: 75 процентов обезлесивания, 70 процентов использования чистой воды, 50 процентов деградации почвы, 1,3 биллион тонн испорченной еды. В результате исследований команда разработала план трансформации системы потребления до 2050 года. В рамках проекта был разработан практикум по изменению продукции и общества, собрав различные идеи: от меню STRELKA INSTITUTE 2020, новой фабрики-кухни, планетарной кухни до гастрономии будущего.²

Проект «Далёко» - переосмысление проблематичного концепта отходов. Проект разработан командой: Элеанорой Перес, Анастасией Синициной, Тиграном Костандианом, Тимом Носовым. В рамках проекта командой были созданы девять анимационных фильмов, в которых собраны сценарии утилизации и переработки отходов. Каждый анимационный фильм представляет собой независимую концепцию: сочетание творческого сторителлинга и результатов исследований. Источником

1. Веб-ресурс. Образовательная программа «The Terraforming» Института STRELKA. URL: <https://theterraforming.strelka.com/>

2. Там же.

вдохновения команды стал советский мультфильм «Тайна третьей планеты» (1981). Команда использовала данный источник вдохновения как нарративный инструмент. В рамках проекта была исследована глобальная индустрия менеджмента отходов. Исследовался индустриальный, коммерческий, радиоактивный мусор, свалки. В пределах космоса, согласно исследованию, 90 процентов объектов на орбите Земли являются космическим мусором. В результате исследований командой проекта были сделаны выводы о том, что необходимы системы и пространства для оценки отходов, целостный планетарный метаболизм.¹

Продолжая разговор о роли специалистов по дизайну в «... социальных обсуждениях ...», Манзини обращает внимание на их культуру ведения диалога, благодаря которой они переходят «... от критики существующего положения вещей к представлению новых идей и ценностей ...». Инструментами дизайна при этом, по мнению Манзини, являются «... теории и размышления ...».²

Эксперты по дизайну должны обладать знаниями в области дизайна. Это прежде всего профессиональные знания, а также знания, полученные в процессе исследований. При переходе к устойчивому развитию спрос на дизайн знание будет расти. В связи с этим Манзини задаётся вопросом о том, каким образом будут добываться знания в области дизайна в будущем. Отвечая на этот вопрос, Манзини говорит о том, что в будущем знаний, полученных в исследовательских центрах, будет недостаточно. Перспективным источником получения и конструктивного поиска информации Манзини считает «... дизайнерские исследовательские сети ...», являющиеся «... результатом ... социальной ... и технической трансформации ...». При этом Манзини подчёркивает, что такие «... дизайнерские сети ...» могут существовать как в исследовательских центрах, так и в университетах. Результаты своих исследований «... дизайнерские сети ...» могут публиковать в Глобальной сети, обеспечивая таким образом общий доступ к исследовательской информации и инструментам проектирования.³

Решению сложных социально значимых проектов, по мнению Манзини, может

1. Веб-ресурс. Образовательная программа «The Terraforming» Института STRELKA. URL: <https://theterraforming.strelka.com/>

2. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 71.

3. Там же, С. 72.

способствовать использованию «... цифровых платформ ...». При этом Манзини считает, что в этом случае «... дизайнерские сети ...» смогут осуществлять свою проектную дизайнерскую деятельность как распределённые системы. Подчёркивая эффективность взаимодействия отдельных дизайнерских групп в составе большого агентства, Манзини говорит о возможности «... интеграции местных и глобальных точек зрения ...» и «... продвижения открытых дизайн программ ...». Для того, чтобы понять, как реализуются «... программы открытого дизайна ...» Манзини предлагает рассмотреть сеть DESIS, в составе которой ведут свою деятельность различные дизайнерские команды DESIS Labs. При этом Манзини отмечает, что команды DESIS Labs могут одновременно работать над решением аналогичных проблем, обсуждая свои проекты и сравнивая результаты. Манзини обращает особое внимание на то, что в процессе такого сотрудничества появляются «... новые совместные инициативы».¹

Сеть DESIS Манзини расшифровывает как «... Design for Social Innovation and Sustainability ...» - «... Дизайн для социальных инноваций и устойчивого развития ...». Используя данные 2014 года, Манзини определяет структуру DESIS, состоящую из «... автономных, но взаимосвязанных дизайн лабораторий ...», исследовательская деятельность которых ориентирована на социальные инновации. В состав дизайн лабораторий входят учёные, исследователи и студенты. Манзини пишет о том, что в процессе сотрудничества между лабораториями DESIS реализуются крупномасштабные проекты и программы. Команды дизайнеров, в состав которых входят представители разных лабораторий DESIS, работающие «... над одинаковыми темами сходным образом ...» - это, по определению Манзини, «... тематические кластеры DESIS ...». Манзини также отмечает, что кроме обсуждения проектов и сравнения их результатов, «... тематические кластеры DESIS ...» занимаются созданием «... сфокусированных сред исследования дизайна ...», то есть созданием платформ, где происходит накопление знаний дизайна.²

Рассуждая о деятельности школ дизайна, Манзини рассматривает разные возможности их взаимодействия с другими организациями. Одним из вариантов сотрудничества, о котором упоминает Манзини, является тесное взаимодействие

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 73.

2. Там же.

дизайнерских школ с местными сообществами при использовании сетевых возможностей. В этом случае, по мнению Манзини, дизайнерские школы могут стать «... реальным социальным ресурсом ...», играя важную роль в продвижении социально значимых инициатив или при генерировании новых оригинальных предложений, способствуя при этом распространению и созданию новых знаний в области дизайна. Манзини также пишет о другом варианте деятельности дизайнерских школ как независимых дизайнерских лабораторий, свободно выбирающих для себя компании, которые будут выступать в роли заказчиков и темы будущих проектов. При таком способе сотрудничества Эцио Манзини подчёркивает вклад независимых дизайн-лабораторий в «... программы открытого дизайна ...», которые они могут снабжать ценными альтернативными идеями.¹

Продолжая разговор о сотрудничестве в современном взаимосвязанном мире, Манзини приходит к выводу о том, что возникновение социальных инноваций возможно только тогда, «... когда люди, опыт и материальные ценности вступают в контакт новым способом, который может создать актуальный смысл и беспрецедентные возможности». Сегодня социальные инновации возникают всё чаще, что Манзини считает следствием тесного взаимодействия людей, живущих в проблематичном мире.²

Таким образом, особенности дизайн-лабораторий в рамках университетов заключаются в том, что каждая лаборатория продвигает свой уникальный и независимый подход к дизайну. Исследования дизайна и его потенциала для социальных инноваций и устойчивого развития в рамках лабораторий, рассмотренных выше, выявляют новые векторы и направления, в которых должен развиваться не только дизайн, но и все сферы общества. Одни дизайн-лаборатории ищут футуристические, фантастические подходы к дизайн-образованию. Другие лаборатории, такие как лаборатории ассоциации «DESI», продвигают экспериментальный подход в практике дизайна, дизайн в рамках университетов как практику, объединяющую образовательные организации с реальным миром. И те, и другие лаборатории подчёркивают необходимость дизайна знаний, отмечают важную роль дизайна не только для современного общества, но и для будущего планеты.

1. Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015, С. 74.

2. Там же, С. 77.

Социальные инновации и устойчивое развитие, принципы экологии, планетарности становятся направлениями, в которых дизайнерская практика должна эффективно работать и предлагать новые стратегии. Для этого дизайн-лаборатории в рамках университетов проводят исследования, разрабатывают проекты, способные выявить новые подходы и инструменты дизайна, новые знания и проектные разработки. Дизайн-лаборатории в рамках университетов применяют научный подход к дизайну как к практике, объединяющей все области знаний в процессе проектирования.

ГЛАВА III. «DESI SPbU»: КОНЦЕПЦИЯ, СТРАТЕГИЯ, АЙДЕНТИКА

3.1. Цель разработки проекта

Предпроектные исследования независимых лабораторий дизайна, лабораторий дизайна в рамках университетов и дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития показали необходимость применения коммуникативных подходов к практике внутри лаборатории «DESI SPbU» и за ее пределами. Одной из ключевых целей проекта является решение проблемы отсутствия материального представления лаборатории «DESI SPbU» на кафедре дизайна и в Санкт-Петербургском университете, создание коммуникативного пространства, необходимого для студентов, преподавателей и сотрудников. Проект призван представить лабораторию дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития «DESI SPbU» как часть глобальной ассоциации «DESI Network», объединяющей лаборатории дизайна на базе ВУЗов, и задать возможность связи с внешними партнерами Санкт-Петербургского университета.

3.2. Проблема

Проблема заключается в отсутствии информации о лаборатории в пространстве кафедры дизайна и Санкт-Петербургского государственного университета, несмотря на ее активную деятельность. Отсутствует и информированность студентов о таком направлении как дизайн для социальных инноваций и устойчивого развития, в то время как данное направление широко представлено в зарубежных ВУЗах. Это направление является основным как в исследованиях «DESI Network» (аббревиатура «DESI» расшифровывается как «Design for Social Innovation & Sustainability», то есть «Дизайн для социальных инноваций и устойчивого развития»), так и в исследованиях лаборатории дизайна «DESI SPbU». Лаборатория нуждается в визуальном представлении, образовательных и информационных ресурсах и эффективных средствах коммуникации с СПбГУ и внешними партнерами.

3.3. Концепция проекта

Аналитическая часть

Цели дизайн-продукта:

- 1) Разработать стратегию развития и манифест лаборатории;
- 2) Создать образ лаборатории дизайна, являющийся основой для коммуникативной системы;
- 3) Разработать презентационные материалы лаборатории, способствующие интеграции студентов и преподавателей кафедры дизайна в деятельность лаборатории;
- 4) Разработать представление результатов деятельности лаборатории внешним партнерам (коммерческим (бизнес) организациям, некоммерческим организациям, иностранным университетам дизайна).

Целевые аудитории:

- 1) Студенты кафедры дизайна СПбГУ, преподаватели и представители DESIS SPbU, выпускники факультета искусств;
- 2) Лаборатории, институты и клиники СПбГУ;
- 3) Профессиональные сообщества дизайнеров, международные организации, иностранные школы дизайна;
- 4) Лаборатории «DESI Network»;
- 5) Внешние партнёры: бизнес, коммерческие и некоммерческие организации, городские сообщества.

Компетенции бренда:

- 1) Исследовательская платформа, позволяющая инициировать и развивать инновации, междисциплинарные проекты в области дизайна;
- 2) Образовательный ресурс, формирующий многомерное представление о дизайне, расширяющий границы представлений и перспективах дизайна;
- 3) Фасилитатор, способствующий установлению договоренностей, формированию общих целей и развитию диалога между представителями разных профессий и культур;
- 4) Создание компетенций, актуальных для дизайнеров СПбГУ.

Позиционирование продукта: Фасилитатор открытого диалога.

«Портрет Другого»: дизайнер, исследователь, аналитик, интересующийся сложными творческими проектами, участник межкультурных коммуникаций, волонтер, стремящийся к экологичному образу жизни и проектированию полезных продуктов.

Компетенции дизайн-продукта:

- 1) Аллюзия навигатора, курсора;
- 2) Аура галактики, связывающей разные направления;
- 3) Открытая система;
- 4) Многожанровость;
- 5) Изменяющаяся форма и конструкция;
- 6) Возможность использования в различных контекстах, на разных уровнях.

Концепт: живая система

Семиотическое поле

Семиотическое поле включает в себя ассоциации с концептом: графические структуры, арт-объекты, навигационные карты; источники вдохновения: типографические композиции, инсталляции, фотообразы, логотипы; контекст, важный для понимания контекста социальных инноваций и устойчивого развития: образы природы, фотографии планеты Земля, фотографии городских пространств, инфографика. (Приложение 2, стр. 126)

Семиотическое моделирование

Коннотативные ряды

образный ряд:

частицы песка

сад

замочная скважина

монета

каменные джунгли

роса

data base

кристалл

outer space

гобелен

абстрактный ряд:

программирование

траектория

экосистема

полярные координаты

вибрации

палимпсест

многогранность

бесконечная трансформация

метафора: Алеф

тема: код

Базовый нарратив:

Лаборатория дизайна для социальных инноваций «DESI SPbU», структура которой представляет собой живую систему: гибкую, постоянно изменяющуюся экосистему новых идей, стратегий, концепций, отзывчивую к внешним изменениям в мире и открытую внутренним стратегиям СПбГУ.

Система лаборатории – программируемая структура, изменяющаяся с течением времени. Она имеет множество полупрозрачных плоскостей, находящихся в постоянном движении, сквозь них можно увидеть бесконечное множество песчинок, внутренних систем, Алеф – точка, позволяющая заглянуть внутрь системы, или наблюдать мир изнутри системы. Для дизайнера эта точка как замочная скважина, сквозь которую он может наблюдать мир вокруг себя. Грани структуры фиксируют необходимые для дизайнера установки, подобно сканеру. Дизайнер может находиться как снаружи, так и внутри системы, постоянно задавая новый код для того, чтобы открыть или закрыть необходимую грань, проводить эксперименты с этой конструкцией.

Конструкция может быть источником вдохновения, вспомогательной головоломкой, требующей командной работы и способствующей объединению студентов в рамках процесса проектирования новых систем, концепций и стратегий. (Приложение 2, стр. 127)

Дискурсивное моделирование

ФРЕЙМИНГ

«синхронизация кодов»: ключ, видеонаблюдение, калька

«умножение кодов»: космос, направляющие, призма, шарада

РЕ-ФРЕЙМИНГ

«смещение кодов»: пещера, игральная кость, магнитная стрелка

«подмена кодов»: оригами, микросхема, пароль

Мета-нарратив:

Лаборатория «DESI SPbU» – структура, живая система, напоминающая многогранную форму, грани которой находятся в постоянном движении, поверхность изменяется в зависимости от внешних условий.

Метафора Алеф – два направления деятельности лаборатории: международная деятельность, обмен опытом с «DESI Network», другими партнерами; и внутренняя исследовательская деятельность в СПбГУ, проекты, образовательная деятельность, мастер-классы. Алеф – точка, позволяющая заглянуть внутрь системы лаборатории (взгляд международных партнеров, других факультетов), и обозревать мир изнутри, из пространства лаборатории.

Внешняя оболочка лаборатории – полупрозрачный материал. Структура лаборатории программируема, каждый код в ней – важная часть стратегии. Студенты и участники, сотрудники лаборатории могут изменять ее структуру, задавая новые коды, решая головоломки, открывая и закрывая систему с разных сторон.

В лаборатории, внутри структуры, находятся разные 3D-структуры, они как арт-объекты фиксируют ключевые образы внутри теории дизайна для социальных инноваций. Различные частицы, символы, структуры находятся в движении, формируют пространство вокруг дизайнера-участника лаборатории. Эти элементы постоянно обновляются, возникают новые стратегии и идеи. Участники лаборатории, студенты могут управлять этими структурами, сочинять их, или ориентироваться по ним, как по звездам, маякам.

3.4. Методы и приёмы

Методы и приемы, примененные в проекте «Разработка коммуникативной стратегии для продвижения деятельности лаборатории дизайна «DESI SPbU», охватывают широкий спектр: от исследования целевых аудиторий до технологий исполнения необходимых носителей.

Определение целевых аудиторий

Работа с проектом началась с исследования целевых аудиторий с помощью составления карты стейкхолдеров, необходимой для визуализации ключевых партнеров лаборатории «DESI SPbU» в пространстве Санкт-Петербургского государственного университета, выявления взаимосвязи с глобальной ассоциацией DESIS, и определения потенциальных партнеров в России и в мире. (см. Приложение, 2 стр. 128)

В результате данного этапа работы удалось установить довольно широкий диапазон взаимосвязей, перспектив и потенциальных целевых аудиторий, которые могут стать партнерами лаборатории.

Работа лаборатории «DESI SPbU» охватывает два ключевых направления: внутренняя работа с кафедрой дизайна СПбГУ и в пространстве СПбГУ в целом; и работа с внешними партнерами, международные связи с университетами-партнерами, обмен опытом с глобальной ассоциацией «DESI Network», частью которой является лаборатория «DESI SPbU».

Внутренняя деятельность лаборатории дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития «DESI SPbU» направлена на работу в пространстве кафедры дизайна, на факультете искусств СПбГУ: работа с абитуриентами и со студентами бакалавриата и магистратуры, выпускниками преподавателями кафедры дизайна СПбГУ. Важной задачей лаборатории является и обеспечение взаимосвязи с институтами, лабораториями и клиниками СПбГУ: экологической клиникой, социологической клиникой, конфликтологической клиникой, психологической клиникой, социальной клиникой, музейная клиника, медиацентром СПбГУ, IT клиникой, архивной клиникой, клиникой медиации, социальным центром переговоров, юридической клиникой, экскурсионной клиникой, центром финансовой грамотности.

Частью внутренней работы «DESI SPbU» является работа с городскими сообществами Санкт-Петербурга, бизнес-партнерами, коммерческими и некоммерческими организациями. Некоммерческие организации, в свою очередь взаимосвязаны с внешними партнерами: глобальными сообществами, фондами, исследовательскими грантами.

Внешняя работа лаборатории «DESI SPbU» – обмен опытом с глобальной организацией «DESI Network», объединяющей лаборатории на базе ВУЗов, студентов, преподавателей, практикующих дизайнеров, исследователей и экспертов в разных частях мира; с организацией «DESI students». В свою очередь, лаборатории ассоциации DESI на базе ВУЗов взаимосвязаны с внешними партнерами: школами дизайна, профессиональными организациями и исследовательскими ассоциациями (Cumulus, Design Principles & Practices), профессиональными конкурсами.

Разработка коммуникативной стратегии

Следующий этап – определение коммуникативной стратегии проекта, которая определяет практику взаимодействия лаборатории «DESI SPbU» с целевыми аудиториями: информирования, изменения поведения и изменения их отношения к лаборатории. Коммуникативная стратегия лаборатории «DESI SPbU» состоит в формировании информационной, материальной и цифровой базы лаборатории, с целью достижения эффективной работы со всеми целевыми аудиториями.

Состав проекта – часть коммуникативной стратегии проекта. Состав проекта может быть условно разделен на две части. Первая часть - носители для студентов СПбГУ и деятельности лаборатории внутри СПбГУ:

Welcome pack:

- 1) буклет – учебное пособие для студентов;
- 2) ID студента (идентификационная карта студента);
- 3) календарь для организации работы и тайм-менеджмента;
- 4) стикеры для ноутбука.

Задача Welcome pack – дать студенту необходимые базовые знания и мотивацию для работы с лабораторией, основу для исследований дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития.

Плакаты для пространства лаборатории:

- 1) участники лаборатории;
- 2) география «DESI Network»;
- 3) цели устойчивого развития.

Плакаты предназначены для использования в интерьере, в аудитории лаборатории. Они служат вспомогательным материалом для работы студентов и сотрудников.

Сценарий мастер-класса и носители

Мастер-класс – один из образовательных подходов лаборатории, дает возможность студентам расширить знания в области социальных инноваций и устойчивого развития, узнать больше о целях устойчивого развития, получить практический опыт в проектировании по данной тематике.

Вторая часть – носители для внешних партнеров и ассоциации «DESI Network», «DESI students»:

Презентации:

- 1) о лаборатории «DESI SPbU» на русском и английском языках;
- 2) шаблон представления проектов.

Презентация о лаборатории – ёмкий информационный ресурс, в котором кратко представлены цели и задачи лаборатории, её проектная деятельность и события.

Презентация-шаблон представления проектов – носитель, позволяющий демонстрировать проекты лаборатории на российских и международных мероприятиях.

Социальные сети предназначены как для студентов на примере контента группы facebook, предназначены для целевых аудиторий СПбГУ и для внешних партнеров, контент представляет собой анонс событий, проектов, текущей деятельности лаборатории.

Промо-ролик.

Методология, разработка концепции

Для разработки концепции проекта применена методология семиотического дискурсивного моделирования Галины Николаевны Лолы. В соответствии с данной методологией были разработаны аналитическая часть, семиотическое поле, семиотическая модель и дискурсивная модель проекта.

Сбор и дизайн информации

В процессе разработки носителей было собрано большое количество теоретической, исторической, географической, архивной и статистической информации. Теоретическая информация – ключевые термины, связанные с дизайном для социальных инноваций и устойчивого развития; манифест ассоциации, исторические факты, информация об ассоциации «DESI», для сбора которой потребовалось изучение множества источников на иностранном языке, большое количество информации переведено на русский язык. Для составления карт сети лабораторий «DESI» исследован список лабораторий ассоциации, с помощью Google-карт были найдены города, в которых расположены лаборатории, каждый город был отмечен на графических картах в носителях в соответствии с реальным географическим положением. Каждую лабораторию можно найти по номерам на графических картах по частям света, а в списке можно посмотреть название лаборатории, город, название ВУЗа, в которой работает лаборатория. Для плаката и анимационных носителей была разработана 3D-модель планеты Земля, визуализация, позволяющая показать взаимосвязь всех лабораторий и лаборатории «DESI SPbU» в рамках одной планеты. Историческая информация – факты, связанные с важными датами в истории ассоциации «DESI» и лаборатории «DESI SPbU», которые собраны в инфографике. Для поиска архивной информации были исследованы сайт ассоциации, события, архив кафедры дизайна для поиска проектов лаборатории, отчетов по событиям лаборатории. По событиям лаборатории были собраны статистические данные о количестве участников, докладов, проектов на мероприятиях, данные стали частью инфографики проекта.

Разработка носителей проекта

При разработке носителей были применены различные техники и компьютерные технологии.

Логотип проекта, его сетка, монтаж с фотографиями были разработаны с помощью программы Adobe Illustrator. (Приложение 2, стр. 129)

ID студента, верстка и монтаж изображений в круговом контейнере разработано по сетке в программе Adobe Illustrator. (Приложение 2, стр. 130)

Презентация о лаборатории «DESI SPbU» на русском и английском языках интерактивна, ее верстка, композиция и анимация были разработаны на онлайн-платформе Readymag. (Приложение 2, стр. 131)

Буклет, его верстка по трёхколонным и шестиколонным сеткам, наполнение информацией, графикой и изображениями разработано с помощью Adobe InDesign. Обработка изображений разработана в программе Adobe Photoshop. (Приложение 2, стр. 132)

Трёхмерная графика для плаката, ее рендер разработаны в программе MAXON Cinema 4D, графика разработана в программе Adobe Illustrator, изображения, использованные в плакате, обработаны в Adobe Photoshop. Сборка плакатов, верстка по сетке и композиция, макет разрабатывались в программе Adobe InDesign. (Приложение 2, стр. 133, 134, 135)

Фрагменты промо-ролика, 3D-анимация, 3D-модели и рендер были разработаны в программе MAXON Cinema 4D. Анимация 2D-графики, монтаж текста и изображений разработаны с помощью программы Adobe After Effects. Анимация текста выполнена с помощью программ Adobe Bridge и Adobe After Effects. Промо-ролик был собран и смонтирован с помощью программы Adobe After Effects, был выведен в формат mp4 с помощью рендера в программе Adobe Media Encoder. (Приложение 2, стр. 136)

Сопровождение социальных сетей разработаны в формате статичных изображений и в формате GIF-анимации. Статичные изображения для постов были разработаны в программе Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. (Приложение 2, стр. 137)

3.5. Айдентика лаборатории «DESI SPbU»

Лаборатория «DESI SPbU» – исследовательская платформа кафедры дизайна СПбГУ в области дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития. «DESI SPbU» – одна из лабораторий, связанных с международной ассоциацией «DESI Network».

Социальные инновации (англ. social innovation) – это новые идеи, стратегии, технологии, которые способствуют решению социально-значимых задач, вызывающие социальные изменения общества. Дизайн для социальных инноваций – это новые продукты и сервисы, которые формируют новые социальные отношения и коллаборации.

Устойчивое развитие (англ. sustainable development), также гармоничное развитие, сбалансированное развитие – процесс экономических и социальных изменений, при котором эксплуатация природных ресурсов, направление инвестиций, ориентация научно-технического развития, развитие личности и институциональные изменения согласованы друг с другом и укрепляют нынешний и будущий потенциал для удовлетворения человеческих потребностей и устремлений. Дизайн для устойчивого развития - системный подход в дизайн-проектировании, при котором учитываются социальная, экологическая и экономическая устойчивость проекта.

Логотипы лаборатории «DESI SPbU» основаны на двух основных направлениях деятельности лаборатории: исследование дизайна для социальных инноваций в рамках СПбГУ и России; и обмен опытом с зарубежными партнерами, с глобальной организацией «DESI Network». Конструкция логотипа стремится к единению противоположностей, представляя мир как живую систему. Знак логотипа построен на основе противоположных друг другу геометрических фигур: круга и квадрата. Квадрат олицетворяет идею стабильности мира, круг – образ изменчивости, цикличности мира, готовности к постоянным переменам. Сочетание глобального и локального контекстов – основная идея. (Приложение 2, стр. 129)

Конструкция логотипов разная. Статичная конструкция, объединяющая круг и квадрат также как социальные инновации (образ круга, изменчивости) и устойчивое развитие (образ квадрата, стабильности), предназначена для печатных носителей. Логотип на печатных носителях может быть в черно-белой цветовой гамме. Логотип электронных носителей - конструкция, которая представляет собой композицию из статичного квадрата и круга, который представляет собой изменчивый образ. Круг – маска, контейнер для видео- и фотоконтента. Круг – образ замочной скважины, через которую можно смотреть на мир через призму дизайна для социальных инноваций. Этот образ может быть разным для разных целевых аудиторий: внутренняя целевая аудитория СПбГУ может смотреть на мир социальных инноваций за пределами нашей страны, а внешняя целевая аудитория международных партнеров может смотреть на мир внутри лаборатории «DESI SPbU», внутри СПбГУ. (Приложение 2, стр. 129)

Плакаты формата 594x841 мм – объекты для сопровождения интерьера лаборатории. Плакат для участников лаборатории – часть коммуникативной стратегии «DESI SPbU». Студент, став участником лаборатории, получает свою ID карту с фотографией, персональной информацией и указанием целей устойчивого развития, которые соответствуют теме его исследований. Каждый студент, ставший участником

лаборатории, может приклеить свою карту на плакат. Плакат объединяет участников лаборатории, позволяет участникам узнать о профессиональных интересах друг друга, делиться литературой, создавать совместные проекты. (Приложение 2, стр. 133)

Плакат «География DESIS Network» представляет собой панораму лабораторий «DESI Network», их географическое расположение. Инфографика показывает расположение каждой лаборатории (под номером) по городам. Название лаборатории можно найти по номеру в списке городов, где указаны страны-участники «DESI Network». Цель плаката – представление лаборатории «DESI SPbU» как части большой экосистемы «DESI Network». (Приложение 2, стр. 134)

Плакат «Цели устойчивого развития» содержит в себе образы целей устойчивого развития и проектов, разработанных по тематике. (Приложение 2, стр. 135)

Структура буклета включает в себя два раздела: первый раздел – «DESI GLOBE» (СФЕРА DESI) содержит информацию об ассоциации «DESI». Первый раздел буклета включает в себя разделы: краткая история, манифест ассоциации «DESI» на русском и на английском языке; география «DESI», эксперты «DESI», термины «DESI», события ассоциации. Краткая история – инфографика с важными фактами об ассоциации «DESI» и «DESI SPbU», важные даты в истории организации. География «DESI»: карты разных частей света с отмеченными на них городами и номерами лабораторий «DESI», названия и ВУЗы которых можно найти по списку. Эксперты «DESI»: в данном разделе содержится информация о людях, сделавших вклад в исследования ассоциации. По данному разделу можно ознакомиться с областью исследований каждого эксперта. Вторая часть информации раздела – теоретические основы концепции устойчивого развития, в которой можно ознакомиться с ключевыми теоретиками и практиками в области науки, архитектуры и дизайна, их важными открытиями и трудами. Этот вдохновляющий раздел поможет студентам не только ознакомиться с современными концепциями в области социальных инноваций и устойчивого развития, но и обратить внимание на первоисточники, расширить кругозор. (Приложение 2, стр. 132)

Второй раздел – «DESI SPbU», рассказывает о лаборатории в рамках кафедры дизайна Санкт-Петербургского государственного университета, содержит темы: цели и задачи лаборатории, сферы деятельности, проекты и события лаборатории, партнеры и контакты лаборатории. В разделе «Проекты» содержится краткая информация о проектах, которые были созданы студентами бакалавриата и магистратуры кафедры дизайна в период с 2017 года до настоящего времени. Более подробно рассмотрены

недавние ключевые проекты 2020 года. Информация о проекте классифицирована: название проекта, команда авторов и руководителей проекта, год, цели устойчивого развития, иллюстрации, описание проекта. В разделе «События «DESI SPbU» кратко рассмотрены события лаборатории с 2017 года до 2020 года: мастер-классы, конференции. Более подробно представлены недавние мероприятия: мастер-классы и конференции. Информация о мероприятиях представлена в форме статистики по продолжительности, количеству участников и стран-участников мероприятий, краткое описание мероприятия и фотографии, графика. (Приложение 2, стр. 132)

Презентация о лаборатории и шаблон представления проектов формата 1280x800 px. Цель презентации о лаборатории – кратко рассказать о лаборатории внутренним и внешним целевым аудиториям, показать деятельность и достижения лаборатории, создать обратную связь с существующими и потенциальными партнерами, возможными заказчиками. Структура презентации включает себя разделы: «ABOUT» - «О лаборатории», «WHAT WE DO» - «Сферы деятельности», «HISTORY» - «История», «PROJECTS» - «Проекты», «CONTACTS» - «Контакты». (Приложение 2, стр. 131)

Сопровождение для социальных сетей на примере facebook включает в себя оформление шапки группы, адаптация логотипа в круговом контейнере, оформление постов для группы. Виды постов можно условно разделить на следующие темы: анонс мастер-класса, анонс открытой лекции, анонс лекции, представление бакалаврских и магистерских проектов. (Приложение 2, стр. 137)

3.6. Выводы

Исследования в процессе разработки проекта позволили создать гибкую концептуальную модель, которая задает принцип живой системы всей коммуникативной стратегии, способной работать как на продвижение деятельности лаборатории дизайна в пространстве СПбГУ, так и на демонстрацию результатов этой деятельности, обмен опытом с партнерами и ассоциацией «DESI Network». Логотип лаборатории «DESI SPbU», созданный на основе концепции айдентики, демонстрирует различные контексты исследовательской, организаторской, образовательной и проектной деятельности лаборатории «DESI SPbU». Концептуальная основа айдентики позволила спроектировать ключевые образы лаборатории, опирающиеся на историю, теоретическую основу и географическую

информацию, факты, связанные с лабораторией и ассоциацией «DESI Network». Система носителей, опирающаяся на коммуникативную стратегию проекта, является основой для развития образовательной, исследовательской и проектной деятельности лаборатории «DESI SPbU» в двух направлениях: в пространстве СПбГУ и России, и в международном пространстве. Проект может быть применен в пространстве лаборатории «DESI SPbU», в образовательном процессе: на лекциях, образовательных мероприятиях, в рамках презентаций и событий в пространстве СПбГУ и на международных конференциях, представлять лабораторию в виртуальном пространстве.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

История дизайн-образования, её исследование позволили выявить ключевые достижения российских и зарубежных дизайн-школ, их влияние на современный дизайн и дизайн-образование. Школа Баухауз, группа «Стиль», русский супрематизм и конструктивизм оказали влияние на дизайн XX века как зарождавшуюся практику и на современный дизайн.

Школа Баухауза сыграла основополагающую роль в становлении дизайн-образования. Баухауз рассматривал дизайн как комплексную дисциплину, определил её основные направления и методику преподавания профессионального дизайна. Курс «Основной дизайн» стал одним из ключевых фундаментальных курсов в дизайнерских и архитектурных школах во всём мире. В художественных школах США успешно применяется система преподавания Баухауза. В Государственном университете Флориды на теории и практике Баухауза построена программа по мастерству в сфере ремёсел.

Творчество группы «Стиль» и «Конкретного искусства» повлияли на возникновение таких направлений в искусстве XX века, как оп-арт, кинетическое искусство, абстрактный экспрессионизм, минимализм, «ар информель» и постживописная абстракция.

Русский супрематизм и конструктивизм оказали большое влияние на все области культуры. Конструктивисты ВХУТЕМАСа-ВХУТЕИНа, как и представители школы Баухауз, создали основу профессии дизайнера, разработали принципы функционализма, ставшие основными принципами дизайна.

В 1920-1930-е гг. активно развивалось профессиональное и творческое сотрудничество между Баухаузом в Германии и ВХУТЕМАСом в СССР. Поэтому эти школы дизайна многое объединяло: похожие учебные программы, включающие вопросы формообразования; схожие цели обучения, направленные на подготовку специалистов, способных проектировать функциональные вещи для массового производства; аналогичная структура дизайн-образования, включающая комплекс теоретических и практических дисциплин, адаптированных к задачам проектирования. Некоторые преподаватели в разные годы преподавали и в Баухаузе, и во ВХУТЕМАСе, например, Василий Кандинский и Ханнес Майер. Преподаватели Баухауза и ВХУТЕМАСа разрабатывали инновационные методы преподавания, искали

универсальные проектные решения и новые средства художественной выразительности: экспериментировали с разными материалами, особое внимание уделяли таким элементам, как линия, цвет, фактура. Важным принципом преподавательской деятельности Баухауза и ВХУТЕМАСа стал отказ от лишней декоративности. Преподавание в этих двух школах развивалось по двум направлениям: «от конкретного к абстрактному» и «от абстрактного к конкретному». Баухауз и ВХУТЕМАС стали первыми школами дизайна, в которых обучали высококвалифицированных художников-мастеров для промышленности. Разработанные в Баухаузе и ВХУТЕМАСе методологии и концепции образовательного процесса легли в основу современных художественно-промышленных дизайн-школ и высших учебных заведений по дизайну. Универсальные методы проектирования Баухауза и ВХУТЕМАСа применяются в современном дизайне и архитектуре.

Переосмысление дизайнерской практики в цифровой культуре позволило рассмотреть дизайн как неотъемлемую часть современной культуры, взаимовлияние дизайна и цифровой культуры.

Язык культуры, язык цифровых технологий и новых медиа, а также язык кинематографа сформировали современный дизайн, значительно повлияв на его принципы и проблематику, определив важные векторы его развития. Современный дизайн стал языком, задача которого – коммуникативная практика создания культурных нарративов, хранение и передача информации о тех или иных ценностях, их смысловые интерпретации. Связав реальный и виртуальный мир человека с пространством современной культуры, дизайн стал наиболее коммуникативной формой культуры. С помощью различных контекстов, печатного, виртуального, театрального, научного, кинематографического, аудиовизуального и других форм воплощения мысли как инструмента проектирования практика дизайна обогатилась, став демократичной формой культуры.

В моде, архитектуре, кинематографе, фотографии, видео, театре и других сферах культуры дизайн стремится проявить себя как концептуальная творческая деятельность, формируя внутри культуры проектные коллаборации.

Анализ современных дизайн-лабораторий и дизайн-проектов позволил сделать вывод о том, что лаборатории дизайна в современном мире стремятся к поиску инновационных подходов к организации своей работы и к проектированию. В области моды, архитектуры, технологий, образования и культуры дизайн-лаборатории следуют

принципам социальных инноваций и устойчивого развития, их введению в стратегию проектирования. Это проявляется как в поиске и изобретении новых материалов и технологий, так и в переосмыслении существующих подходов и стереотипов в организации сфер общества и производства. Таким образом, современные лаборатории дизайна формируют понимание дизайна как инструмента изменения различных сфер общества, предлагая новые подходы к существованию. Дизайн, и в частности графический дизайн, призваны формировать у целевых аудиторий и общества новый опыт, новые знания, новые культурные ценности, выстраивать взаимосвязи между историей и современностью. Новые подходы, найденные дизайн-лабораториями, становятся частью поиска нового понимания дизайна как практики, объединяющей различные области знаний в процессе проектирования. Таким образом, различные сферы знаний обмениваются опытом, создавая наиболее эффективные, новаторские, экологичные, безопасные, современные проекты, отвечающие требованиям общества.

Особенности университетских дизайн-лабораторий были исследованы в качестве примеров современного дизайн-образования как исследовательской, практической и научной деятельности в рамках современных вузов. Эти особенности позволили определить современные векторы развития дизайн-образования.

Таким образом, особенности дизайн-лабораторий в рамках университетов заключаются в том, что каждая лаборатория продвигает свой уникальный и независимый подход к дизайну. Исследования дизайна и его потенциала для социальных инноваций и устойчивого развития в рамках лабораторий, рассмотренных выше, выявляют новые векторы и направления, в которых должен развиваться не только дизайн, но и все сферы общества. Одни дизайн-лаборатории ищут футуристические, фантастические подходы к дизайн-образованию. Другие лаборатории, такие как лаборатории ассоциации «DESI», продвигают экспериментальный подход в практике дизайна, дизайн в рамках университетов как практику, объединяющую образовательные организации с реальным миром. И те, и другие лаборатории подчёркивают необходимость дизайна знаний, отмечают важную роль дизайна не только для современного общества, но и для будущего планеты.

Социальные инновации и устойчивое развитие, принципы экологии, планетарности становятся направлениями, в которых дизайнерская практика должна эффективно работать и предлагать новые стратегии. Для этого дизайн-лаборатории в рамках университетов проводят исследования, разрабатывают проекты, способные выявить

новые подходы и инструменты дизайна, новые знания и проектные разработки. Дизайн-лаборатории в рамках университетов применяют научный подход к дизайну как к практике, объединяющей все области знаний в процессе проектирования.

Концепция, стратегия и айдентика лаборатории дизайна «DEGIS SPbU» разработана на основе проблематики современного дизайна и дизайн-образования, выводов из предпроектного исследования.

Исследования в процессе разработки проекта позволили создать гибкую концептуальную модель, которая задает принцип живой системы всей коммуникативной стратегии, способной работать как на продвижение деятельности лаборатории дизайна в пространстве СПбГУ, так и на демонстрацию результатов этой деятельности, обмен опытом с партнерами и ассоциацией «DEGIS Network». Логотип лаборатории «DEGIS SPbU», созданный на основе концепции айдентики, демонстрирует различные контексты исследовательской, организаторской, образовательной и проектной деятельности лаборатории «DEGIS SPbU». Концептуальная основа айдентики позволила спроектировать ключевые образы лаборатории, опирающиеся на историю, теоретическую основу и географическую информацию, факты, связанные с лабораторией и ассоциацией «DEGIS Network». Система носителей, опирающаяся на коммуникативную стратегию проекта, является основой для развития образовательной, исследовательской и проектной деятельности лаборатории «DEGIS SPbU» в двух направлениях: в пространстве СПбГУ и России, и в международном пространстве. Проект может быть применен в пространстве лаборатории «DEGIS SPbU», в образовательном процессе: на лекциях, образовательных мероприятиях, в рамках презентаций и событий в пространстве СПбГУ и на международных конференциях, представлять лабораторию в виртуальном пространстве.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ

Книги:

- 1) Аронов, В. Р. Дизайн в культуре XX века. 1945-1990. – М. : Издатель Д. Аронов, 2013.
- 2) Борхес, Х. Л. Проза разных лет : Сборник. – Москва : Радуга, 1989.
- 3) Браттон, Б. The Terraforming. – Москва : Strelka Press, 2020.
- 4) Брингхерст, Р. Основы стиля в типографике. – Москва : Издатель Д. Аронов, 2006.
- 5) Демпси, Э. Стили, школы, направления. Путеводитель по современному искусству. – Москва : Искусство – XXI век, 2017.
- 6) Иконников, А. В. Архитектура XX века. Утопии и реальность. В 2 томах. – Москва : Прогресс – Традиция, 2001.
- 7) Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019.
- 8) Лола, Г. Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. – Санкт-Петербург : ИПК Береста, 2016.
- 9) Маклюэн, М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. – Москва : Академический проект, 2018.
- 10) Малявин, В. Китайская цивилизация. – Москва : Издательство Астрель, Издательско-продюсерский центр «Дизайн. Информация. Картография», 2000.
- 11) Манович, Л. Теории софт-культуры. – Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017.
- 12) Манович, Л. Язык новых медиа. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018.
- 13) Мировая художественная культура. XX век. Изобразительное искусство и дизайн. – Санкт-Петербург, 2008.
- 14) Рэнд, П. Искусство дизайнера. – Москва : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2017.
- 15) Строгановка: 190 лет русского дизайна. – М. : Русский Мир, 2015.
- 16) Филл, Ш. и П. История дизайна. – Москва : Издательство КоЛибри, «Азбука-Аттикус», 2014.
- 17) Фремpton, К. Современная архитектура: Критический взгляд на историю развития. – Москва : Стройиздат, 1990.
- 18) Хан-Магомедов, С. О. Пионеры советского дизайна. – Москва : Галарт, 1995.

- 19) Харджиев, Н. Эль Лисицкий – конструктор книги / Н. Харджиев // Искусство книги : сборник статей. Вып. 3. 1958-1960. - Москва : Искусство, 1962.
- 20) Хеллер С., Чваст С. Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века. – Москва : Издательство Артемия Лебедева, 2015.
- 21) Bratton, B. H. The New Normal. – Moscow : Published by Strelka Press, 2017.
- 22) Manzini, E. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation. – London : The MIT Press, 2015.
- 23) Marttila, T. Platforms of Co – Creation : Learning Interprofessional Design Practice in Creative Sustainability. – Helsinki : Aalto ARTS Book, 2018.
- 24) Powers, A. Bauhaus Goes West. Modern Art and Design in Britain and America. – London : Thames & Hudson Ltd, 2019.

Интернет-ресурсы:

- 1) Архитектурное биеннале «bio Tallinn». Tallinn Architecture Biennale 2017.
URL: <https://aku.co/projects/tallinn-architecture-biennale-2017/>
- 2) Дизайн-проект для мероприятия Social Innovation Week SF 2016.
URL: <https://www.behance.net/gallery/Social-Innovation-Week-SF>
- 3) Дизайн-проект Bureau des Possibles 2019.
URL: <https://www.behance.net/gallery/97949675/Bureau-des-Possibles-Generative-brand-design>
- 4) Дизайн-проект CFPR Box 2014.
URL: <https://www.behance.net/gallery/20763939/CFPR-Box>
- 5) Идея. STRELKA.
URL: <https://strelka.com/ru/idea>
- 6) Койнова, Н. В. Роль ВХУТЕМАСа и Баухауза в становлении образования в области промышленного дизайна//Академический вестник УралНИИпроект РААСН, выпуск 1, 2011.
URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-vhutemasa-i-bauhauza-v-stanovlenii-obrazovaniya-v-oblasti-promyshlennogo-dizayna/viewer>
- 7) Лаборатория дизайна AKU Design Studio 2017.
URL: <https://aku.co/>
- 8) Медиа-лаборатория MIT Media Lab
URL: <https://www.pentagram.com/work/mit-media-lab>

- 9) Образовательная программа «The New Normal» Института STRELKA.
URL: <https://thenewnormal.strelka.com>
- 10) Образовательная программа «The Terraforming» Института STRELKA.
URL: <https://theterraforming.strelka.com>
- 11) План по устойчивому развитию мира (приняли страны, входящие в состав ООН, 25 сентября 2015 года)
URL: <http://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>
- 12) Проект биополимерного павильона «Aguahoja» Neri Oxman
URL: <https://oxman.com/projects/aguahoja>
- 13) Проект брендинга для конференции Design + Diversity в Чикаго, 2019.
URL: <https://www.behance.net/gallery/93382195/Design-Diversity>
- 14) Проект «ВОЛЬТ» образовательной программы «The New Normal» Института STRELKA.
URL: <https://thenewnormal.strelka.com/project/vault>
- 15) Фильм проекта «ВОЛЬТ» образовательной программы «The New Normal» Института STRELKA.
URL: <https://www.vault.land>
- 16) Проект «О Земле и Небе» образовательной программы «The New Normal» Института STRELKA, 2019.
URL: <https://thenewnormal.strelka.com/project/earth-and-sky>
- 17) Проект French Ministry of Culture для Французского Министерства Культуры, 2019.
URL: <https://www.behance.net/gallery/98971137/French-Ministry-of-Culture-identity>
- 18) Соловьёва, А. Н. «Арктический дизайн» в контексте социальных инноваций
URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/arkticheskiy-dizayn-v-kontekste-sotsialnyh-innovatsiy>
- 19) СПбГУ. Кафедра дизайна.
URL: <https://vk.com/design.spbu>
- 20) Спецпроекты. STRELKA.
URL: <http://specials.strelka.com/>
- 21) Школа дизайна НИУ ВШЭ. HSE ART AND DESIGN SCHOOL
URL: <https://www.facebook.com/HSEDesign>
- 22) Эйзенштейн, С. М. Четвёртое измерение в кино.
URL: <https://www.rulit.me/books/chetvertoe-izmerenie-v-kino-read-104304-1.html>
- 23) Aalto Innovation Services.
URL: <https://innovation.aalto.fi/>

- 24) Aalto University.
URL: <https://www.aalto.fi/en/research-art>
- 25) Cortés, E., Cruz, A. Generative Design as Tool for Social Innovation: A Methodological Approach, 2018.
URL: https://www.researchgate.net/publication/329542724_Generative_Design_as_Tool_for_Social_Innovation
- 26) Designs for a Cooler Planet – Helsinki Design Week 2020
URL: <https://www.aalto.fi/en/news/designs-for-a-cooler-planet-helsinki-design-week-2020>
- 27) Desis Lab. Parsons School of Design.
URL: <https://www.newschool.edu/research-and-work/>
- 28) Desis Laboratory at Yonsei University.
URL: <http://desis.unist.ac.kr/>
- 29) DESIS Network.
URL: <https://www.desisnetwork.org/publications/>
- 30) DESIS SPbU
URL: <https://facebook.com/spbudesislab>
- 31) DESIS SPbU Instagram
URL: <https://www.instagram.com/desisspbu/>
- 32) DESIS SPbU. Russia, Saint-Petersburg
URL: <https://www.desisnetwork.org/courses/russia-saint-petersburg-desis-spbu>
- 33) Expo 2023 Buenos Aires Argentina
URL: https://www.behance.net/gallery/88713187/Expo-2023?tracking_source=search%7Cidentity
- 34) frog design studio
URL: <https://www.frogdesign.com/>
- 35) Google Maps
URL: <https://google.ru/maps/>
- 36) Hallo Basis Design Studio
URL: <https://hallobasis.com/en>
- 37) Harvard Graduate School of Design.
URL: <https://www.gsd.harvard.edu/>
- 38) IDEO design studio
URL: <https://www.ideo.com/eu>

- 39) INNOVATION EDUCATION RCA
URL: <https://www.rca.ac.uk/business/innovationrca/>
- 40) Iris Van Herpen
URL: <https://www.irisvanherpen.com>
- 41) Marttila, Tatu. Platforms of Co – Creation : Learning Interprofessional Design Practice in Creative Sustainability. – Helsinki : Aalto ARTS Book, 2018.
URL:
https://www.researchgate.net/publication/332112307_PLATFORMS_OF_CO_CREATION_Learning_Interprofessional_Design_Practice_in_Creative_Sustainability
- 42) MIT Media Lab
URL: <https://www.media.mit.edu>
- 43) Neri Oxman
URL: <https://oxman.com>
- 44) Orlo
URL: <https://orlonetwork.com/>
- 45) PARSONS.
URL: <https://www.newschool.edu/parsons/>
- 46) PARSONS EXHIBITIONS & EVENTS. PARSONS.
URL: <https://www.newschool.edu/parsons/exhibitions-and-events/>
- 47) PARSONS FESTIVAL. PARSONS.
URL: <https://www.newschool.edu/parsons/festival/>
- 48) SPbU DAY: INTER-ACTION
URL: <https://dvhg-spbu.online>
- 49) STRELKA.
URL: <https://strelka.com/ru>
- 50) THE DESIS NETWORK: Design and Social Innovation for Sustainability/Ezio Manzini, Lara Penin, Miaosen Gong [et al.]/The Journal of Design Strategies. – 2010. – Vol. 4, No. 1. – p. 15-21.
URL: <http://ut-ie.com/articles/darwin-journal.pdf>
- 51) THE NEW SCHOOL FOR SOCIAL RESEARCH. PARSONS.
URL: <https://www.newschool.edu/nssr/>
- 52) The Story of Spotify Personas, 2019.
URL: <https://spotify.design/article/the-story-of-spotify-personas>
- 53) University of the Arts London
URL: <https://www.arts.ac.uk>

54) V-A-C Foundation

URL: <https://www.v-a-c.ru>

Визуальный анализ аналогов

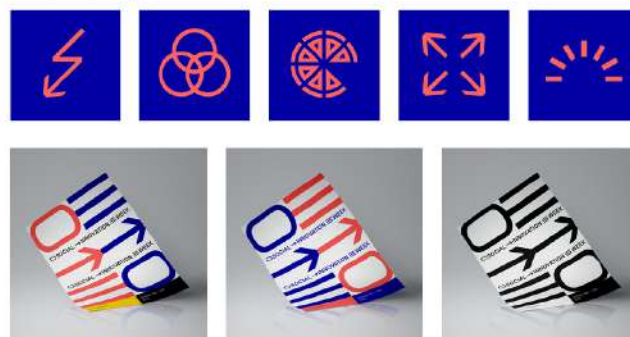
мероприятие: Social Innovation Week SF 2016

дизайнер: Aurelio Sanchez Escudero

ЛОГОТИП



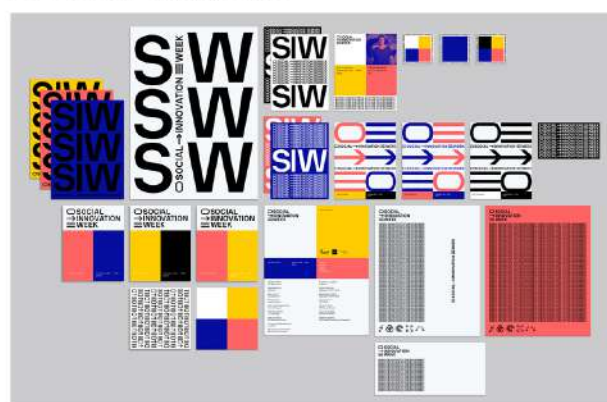
инфографика



веб-сайт



печатная продукция



сумка-шоппер



бейдж

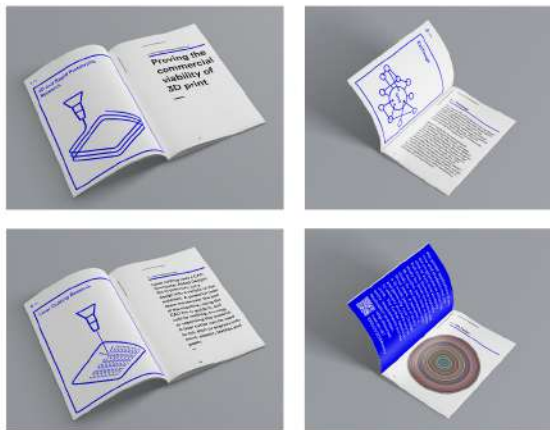
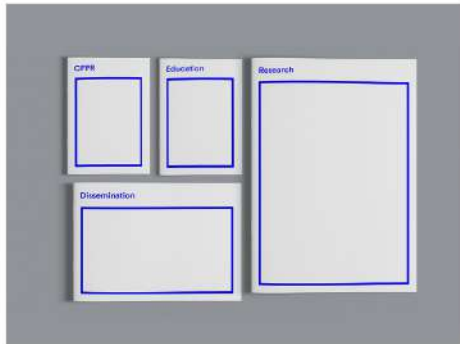


проект: CFPR Box - University of the West of England, 2014

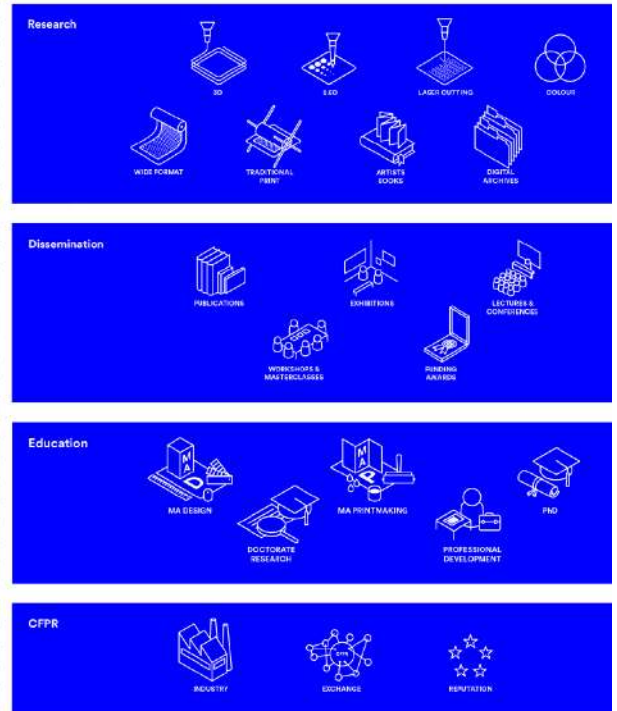
дизайнер: Aurelio Sanchez Escudero

концепт: box

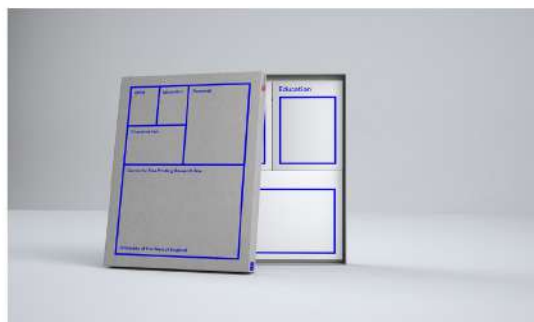
буклеты



инфографика



упаковка



плакат



Мероприятие: Архитектурное биеннале «bioTallinn»
Tallinn Architecture Biennale 2017.

дизайн-студия: AKU Design Studio

концепт: natural and artificial realms

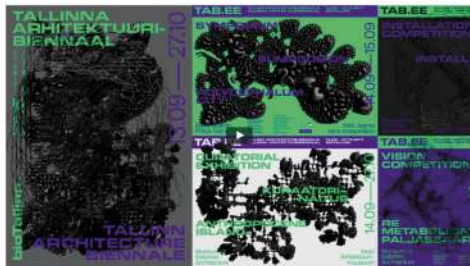
ЛОГОТИП



сопровождение в среде



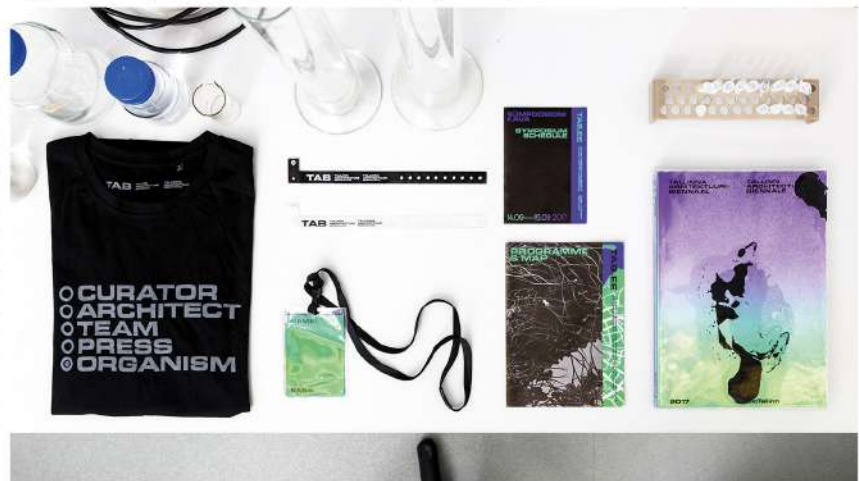
анимированные плакаты



каталог



футболка, бейдж, брошюра, буклет, каталог



модели материалов



страницы сайта



конференция: Design + Diversity, 2019

дизайнер: Aurelio Sanchez Escurero

концепт: Design + Diversity

ЛОГОТИП



Instagram stories



буклет



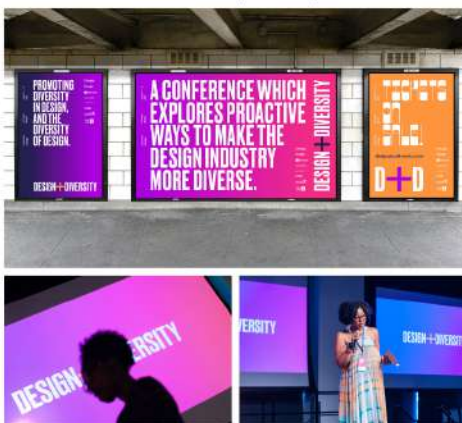
бейджи



флаеры



плакаты и баннер в среде



веб-сайт



футболки для волонтеров



сумки-шоппер

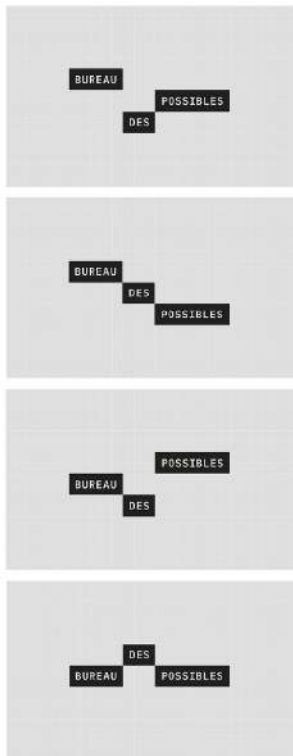


бренд: Бюро возможностей - Bureau des Possibles, 2019

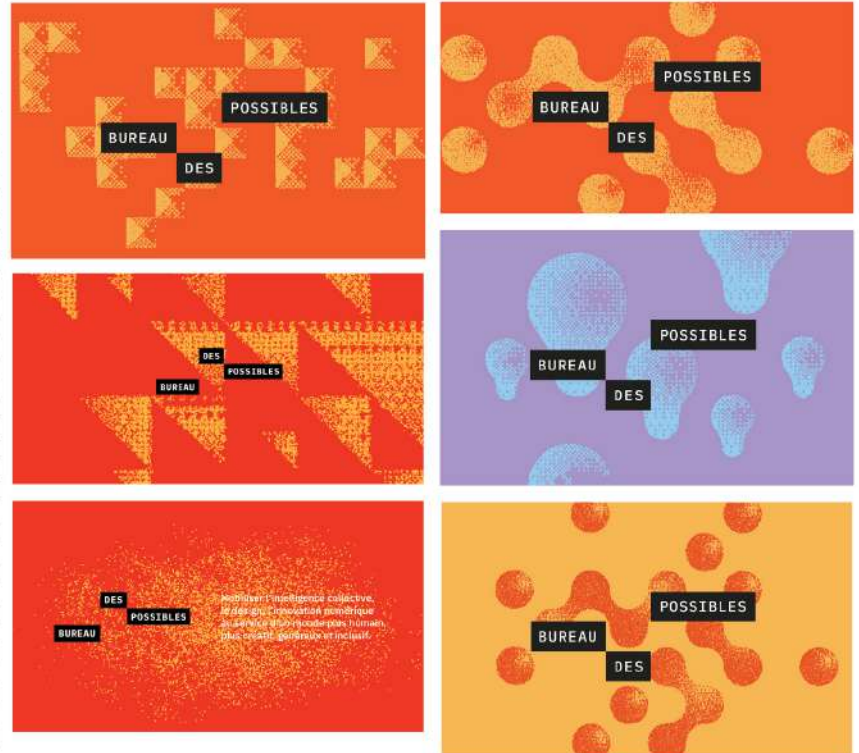
дизайнер: Grapheine

концепт: collective intelligence

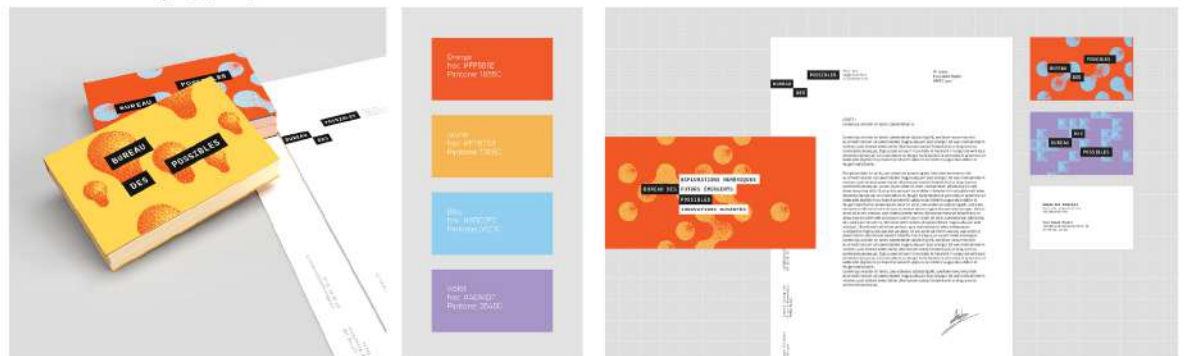
ЛОГОТИП



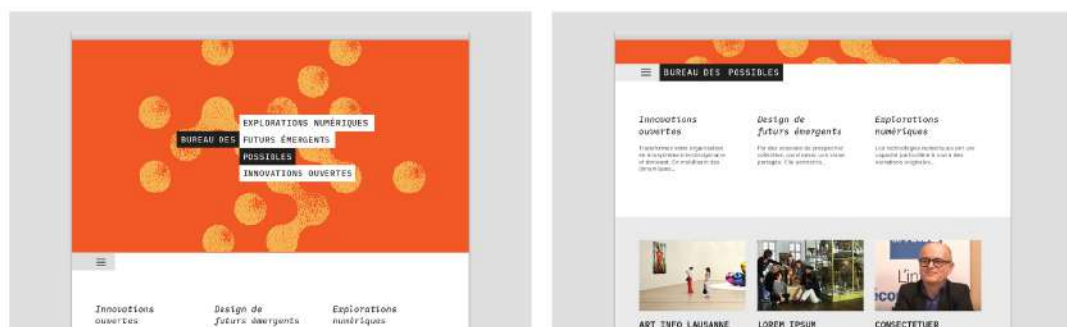
анимационное сопровождение, заставки



печатная продукция



веб-сайт



бренд: French Ministry of Culture, 2019

дизайнер: Grapheine

концепт: Culture out of the box

ЛОГОТИП



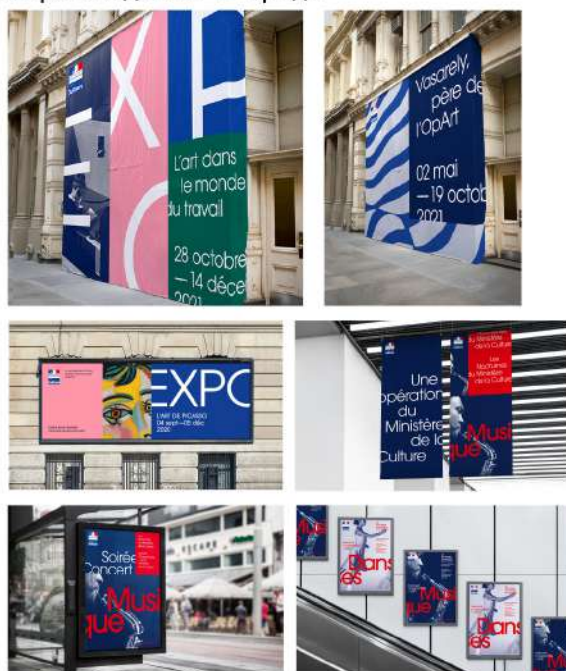
буклеты



анимированные плакаты



сопровождение в среде



плакаты

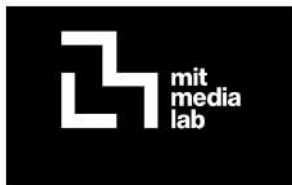


веб-сайт

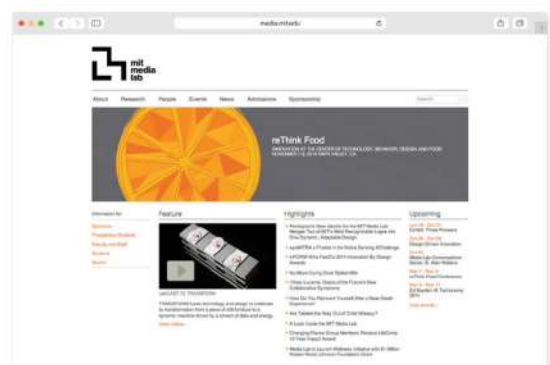


медиа-лаборатория: MIT Media Lab
дизайн: Massachussets Institut of Technology

ЛОГОТИП



веб-сайт



печатная продукция



паттерны в среде



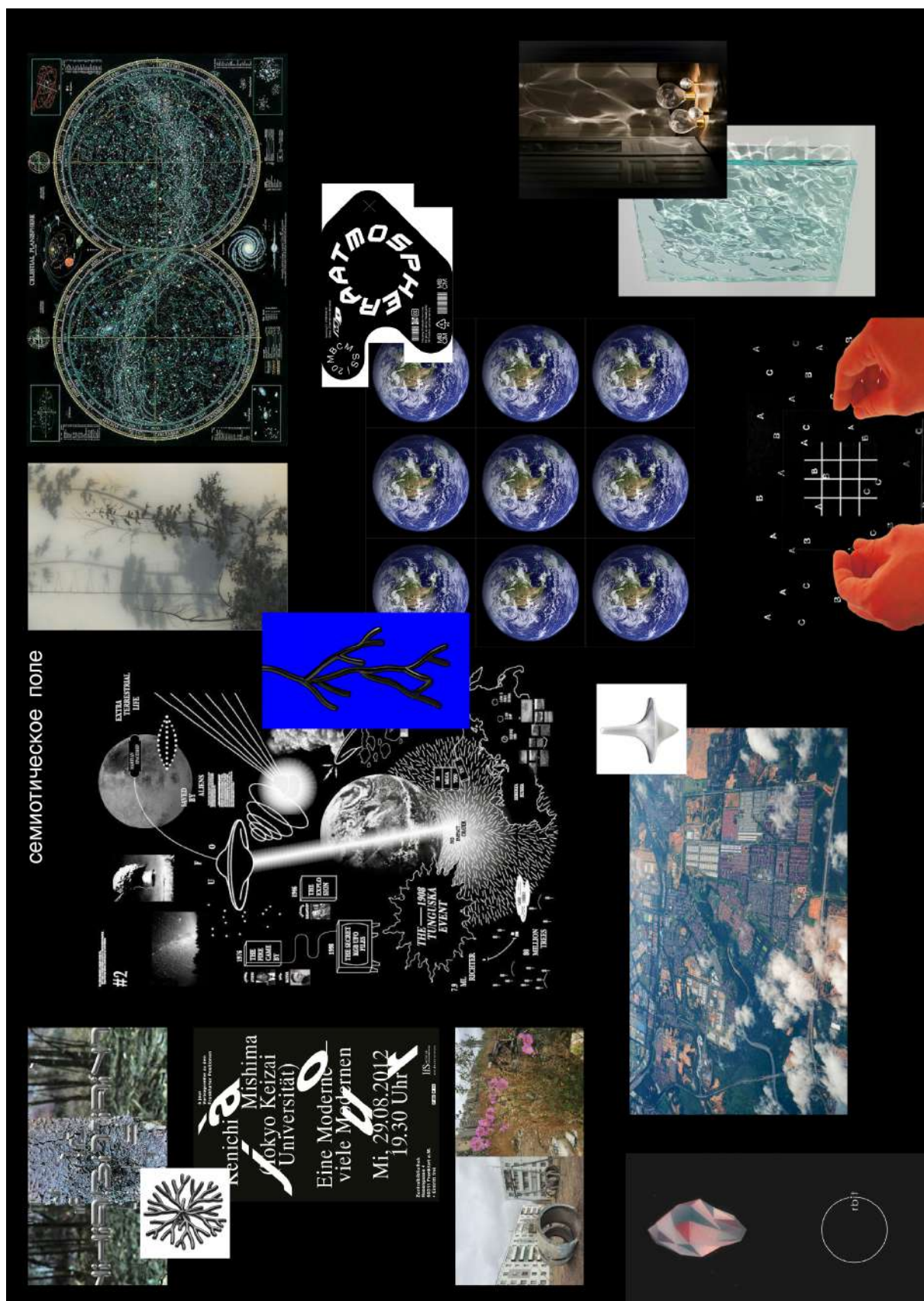
цифровые плакаты

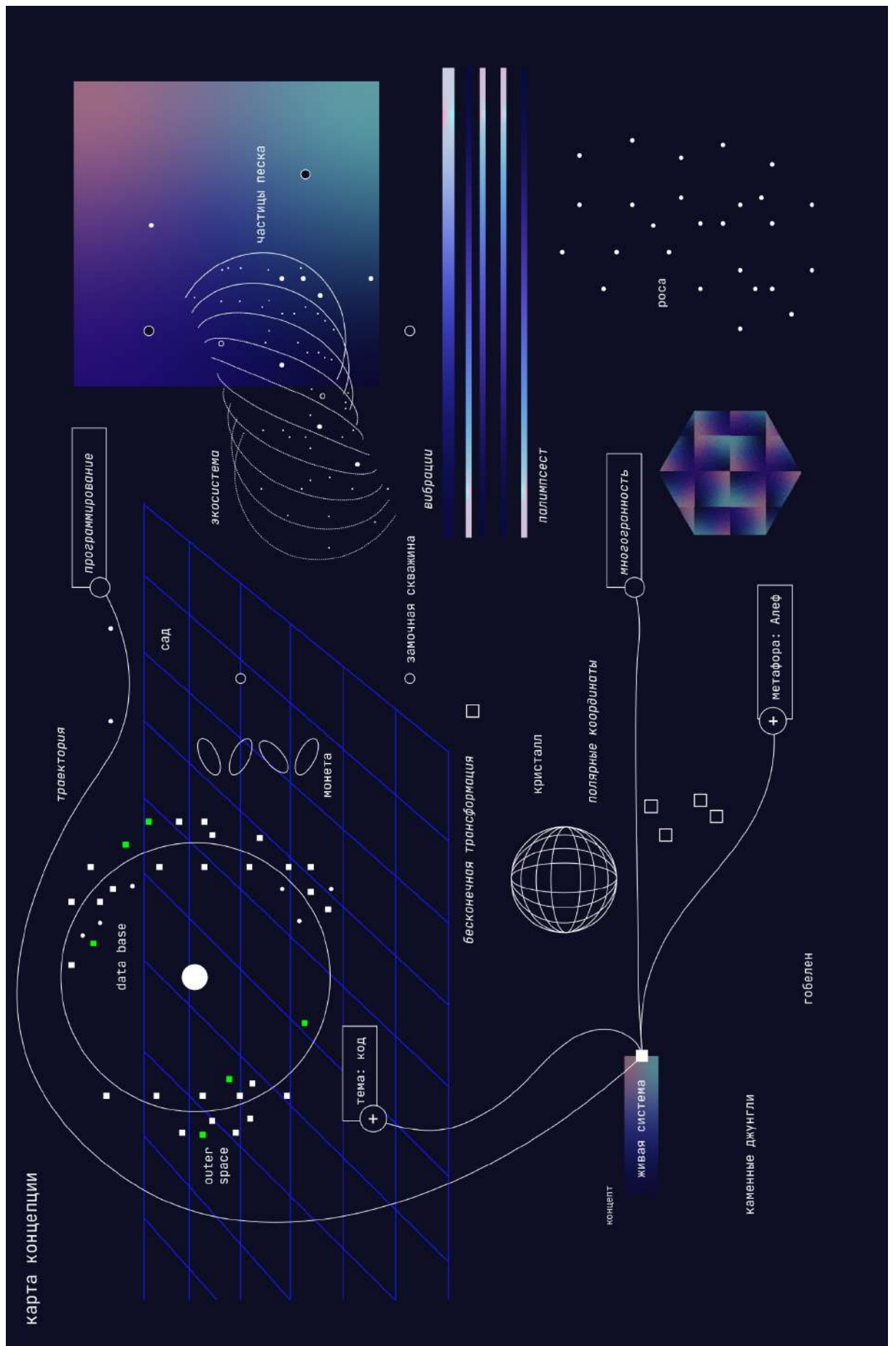


сувенирная продукция

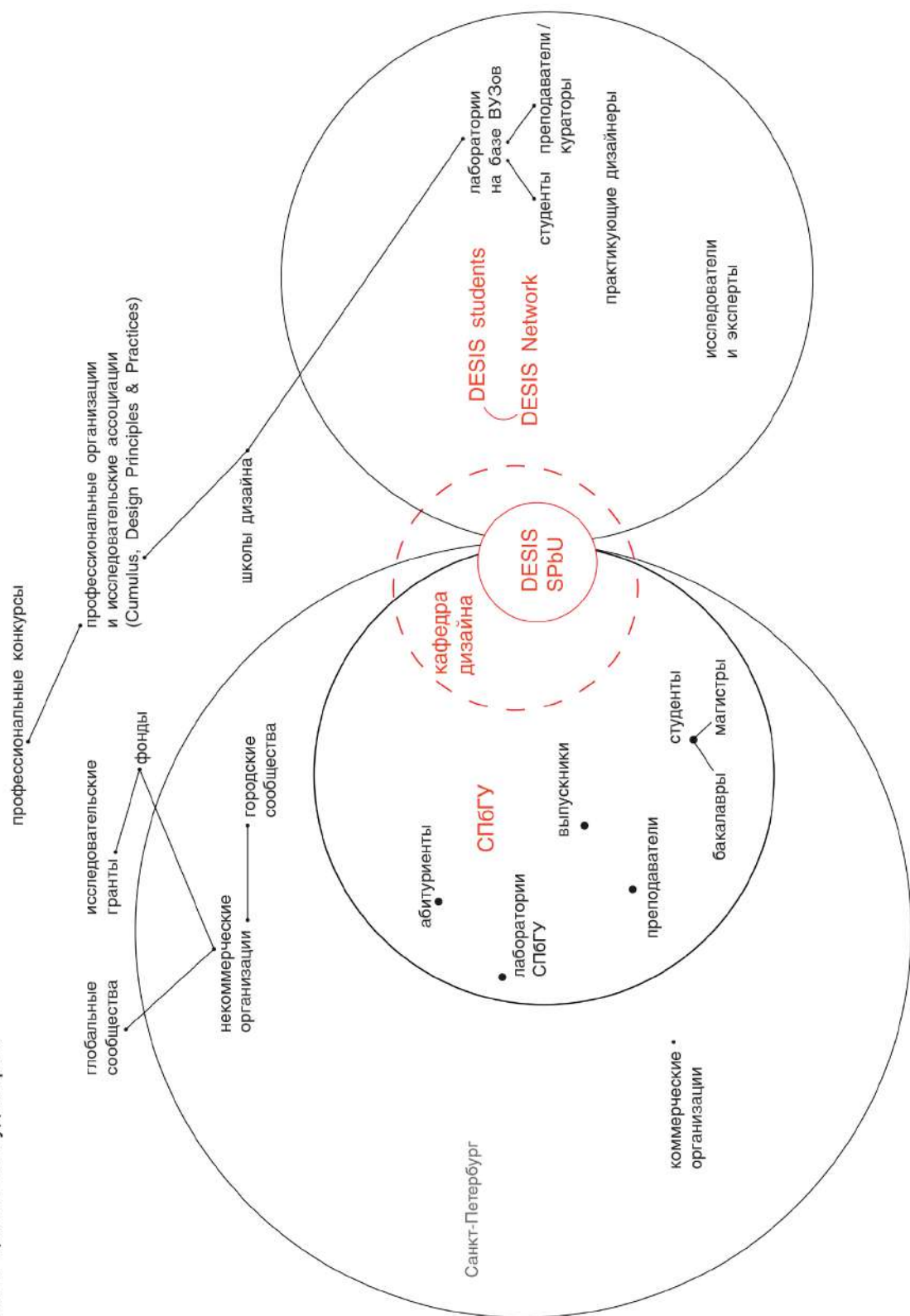


Практическая реализация проекта





исследование целевых аудиторий



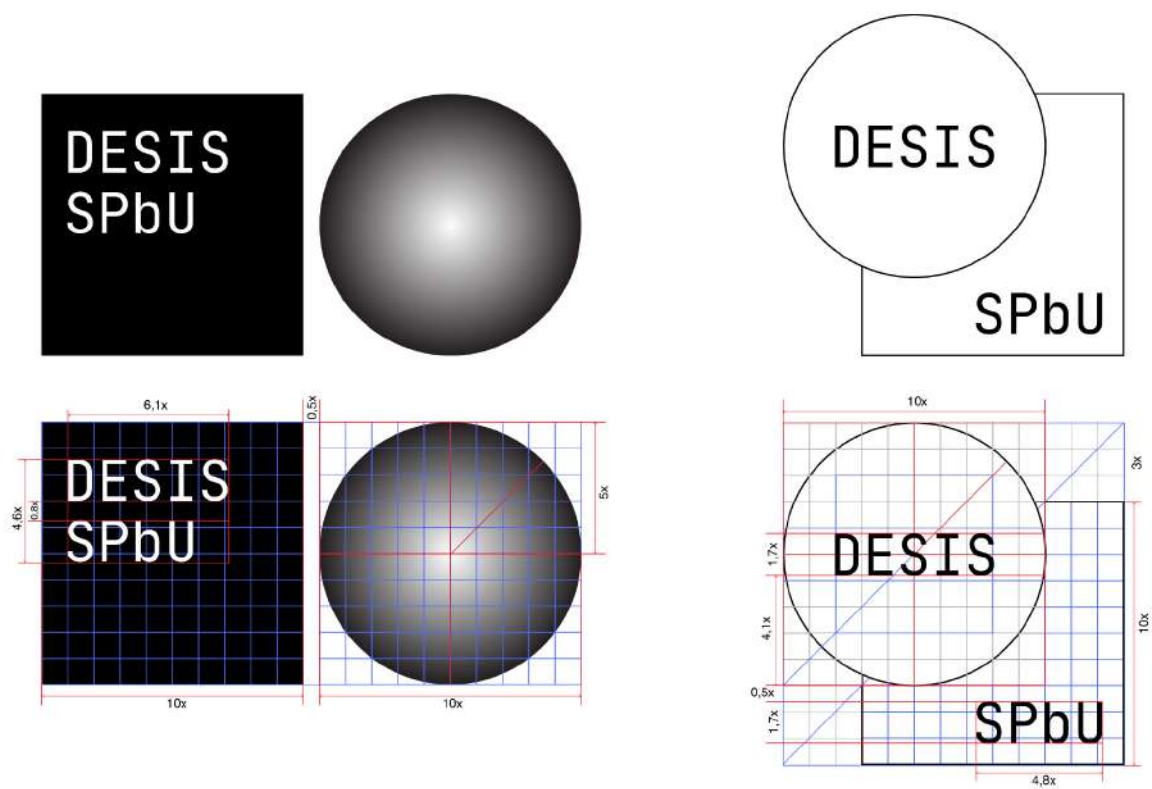


Рис. 1

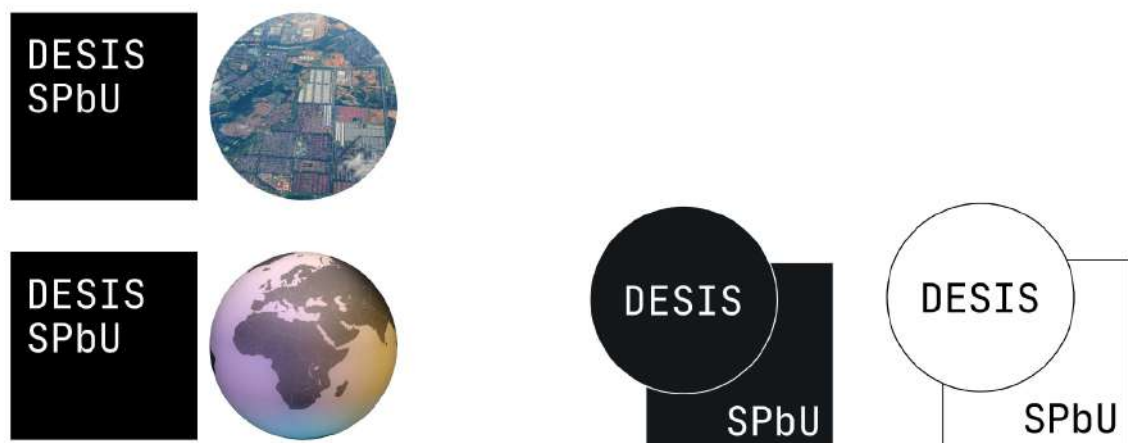


Рис. 2

Фамилия
Имя

Факультет искусств
Графический дизайн

4^{ba}

SDG: 6|13|14

DE SIS

SPbU



17

21

Фамилия
Имя

Факультет искусств
Графический дизайн

4^{ba}

SDG: 6|13|14

DE SIS

SPbU



17

21

Фамилия
Имя

Факультет искусств
Графический дизайн

4^{ba}

SDG: 6|13|14

DE SIS

SPbU



17

21

Фамилия
Имя


Факультет искусств
Графический дизайн

4^{ba}

SDG: 6|13|14

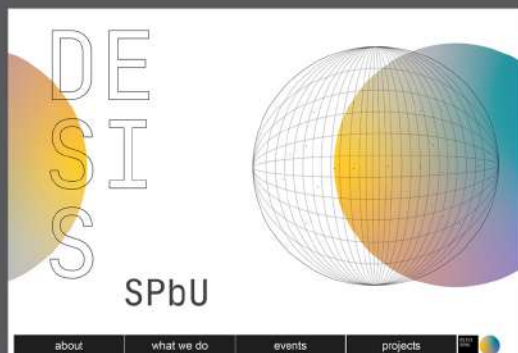
DE SIS

SPbU



17

21



ABOUT

Ассоциация DESIS объединяет университетские лаборатории с целью сотрудничества в разработке социально-ориентированных продуктов и сервисов, изучения потенциала дизайна для социальных инноваций и определения роли дизайна в достижении целей устойчивого развития.

Ассоциация DESIS объединяет университетские лаборатории с целью сотрудничества в разработке социально-ориентированных продуктов и сервисов, изучения потенциала дизайна для социальных инноваций и определения роли дизайна в достижении целей устойчивого развития.



WHAT WE DO

Сферы деятельности

1. Исследовательская деятельность в области дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития



2. Проектная деятельность в области дизайна для социальных инноваций и устойчивого развития



3. Методические мероприятия (workshop, лекции, семинары, конференции)



4. Образовательная деятельность



WHAT WE DO

Цели и задачи лаборатории

1. Формирование интеллектуальной и деловой для дальнейшего профессиональной деятельности в общественных и частных организациях, социальной ответственности, а также в сфере социального предпринимательства.

2. Создание платформы для взаимодействия научно-образовательной и исследовательской деятельности в области дизайна.

3. Создание платформы для взаимодействия исследовательских проектов в области социально-ориентированного дизайна и дизайна для устойчивого развития.

4. Развитие связей кафедры для участия в международных проектах, выставках и конференциях.

ИСТОРИЯ

2004-2008

По European research programme EMACOE: Emerging Ideas Demands for Sustainable Solutions (Emerging ideas and demands for sustainable solutions EMACOE, coordinated by Politecnico di Milano)

2008

Международная конференция «Changing the Challenge – a Call to Action for Design with Social Impact» (в рамках Torino World Design Capital)

2009

Основание ассоциации DESIS Network: Design for Social Innovation towards Sustainability. Основание ассоциации DESIS - Euro Market, продвигая университет Politecnico di Milano.

2014

DESIS получает статус международной и европейской ассоциации дизайна, который является программой дизайна социальных инноваций и высшего учебного заведения.

2015

25 сентября 2015 года 170 страниц глянцевой 170-страничной книги устойчивого развития (Sustainable Development Goals).

2017

Основание лаборатории дизайна DESIS SPbU в рамках кафедры дизайна Санкт-Петербургского государственного университета.

2020

Основание лаборатории дизайна DESIS SPbU в рамках кафедры дизайна Санкт-Петербургского государственного университета.

PROJECTS

2020



SEE THE UNSEEN

2020



CONTACT



Facebook @ desisspbu

Instagram @ desisspbu

email: desisspbu@gmail.com

www.desisspbu.online

Name
Email
Text

презентация — DESIS SPbU





Санкт-Петербургский
государственный университет
St Petersburg University
Design Lab

Дизайн для социальных инноваций
и устойчивого развития
Design for Social
Innovation & Sustainability

fb@desisspbu
ig@desisspbu

St Petersburg, Russia
email desisspbu@gmail.com
www.desisspbu.online

2017

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

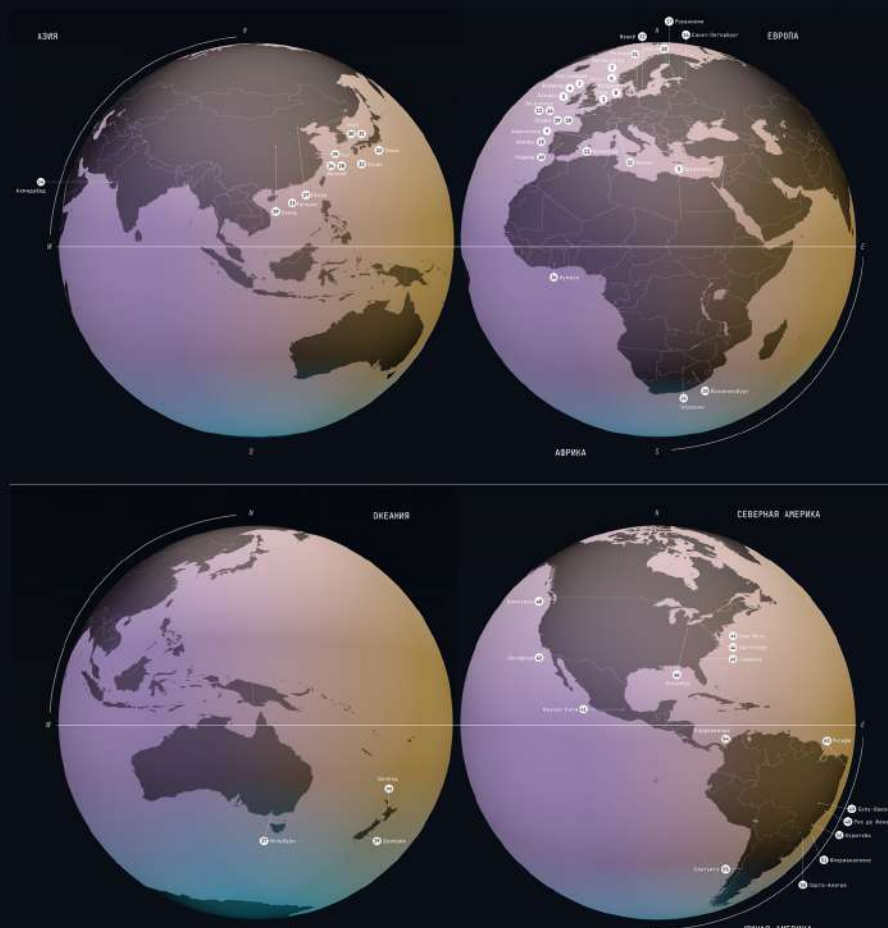
DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

ГЕОГРАФИЯ DESIS NETWORK



ЕВРОПА

- 1. Loco Desis Lab, Spain
- 2. Northumbria Design Social Innovation and Sustainability Lab, Northumbria
- 3. UCL Desis Lab, UCL, London
- 4. SIA Desis Lab, Stockholm
- 5. Complex Systems and Service Design Lab, Stockholm
- 6. Aarhus School of Architecture, Aalborg (DESIS Lab), Aalborg
- 7. AAU Desis Lab, Aalborg
- 8. Design School Hvidovre Desis Lab, Hvidovre
- 9. DESIS Lab ELISAVA, Universidade Nova de Lisboa
- 10. CTSD Desis Lab, Tampere
- 11. ATSD Desis Lab, Antwerp

АЗИЯ

- 12. POLIM Desis Lab, Poland
- 13. TUM Desis Lab, TUM, Munich
- 14. Strategic Creativity Lab Design Academy Lindehorn, Lindehorn
- 15. DESIS SPAN, Spain
- 16. DESIS SPAN, Spain
- 17. Arctic Design Lab, Tromsø
- 18. Loris Desis Lab, Loris
- 19. DESIS Paris Desis Lab, Paris
- 20. DESIS Desis Group, France
- 21. DESIS Lab, France
- 22. DESIS Lab, France
- 23. DESIS Lab, France
- 24. DESIS Lab, France
- 25. DESIS Lab, France
- 26. DESIS Lab, France
- 27. DESIS Lab, France
- 28. DESIS Lab, France
- 29. DESIS Lab, France
- 30. DESIS Lab, France

АФРИКА

- 31. DESIS Lab for Social Design Research, France
- 32. DESIS Lab, Amsterdam
- 33. DESIS Lab, France
- 34. DESIS Lab, France
- 35. DESIS Lab, France
- 36. DESIS Lab, France
- 37. DESIS Lab, France
- 38. DESIS Lab, France
- 39. DESIS Lab, France
- 40. DESIS Lab, France
- 41. DESIS Lab, France
- 42. DESIS Lab, France
- 43. DESIS Lab, France
- 44. DESIS Lab, France
- 45. DESIS Lab, France
- 46. DESIS Lab, France
- 47. DESIS Lab, France
- 48. DESIS Lab, France
- 49. DESIS Lab, France
- 50. DESIS Lab, France

ОКЕАНИИ

- 51. DESIS Lab, France
- 52. DESIS Lab, France
- 53. DESIS Lab, France
- 54. DESIS Lab, France
- 55. DESIS Lab, France
- 56. DESIS Lab, France
- 57. DESIS Lab, France
- 58. DESIS Lab, France
- 59. DESIS Lab, France
- 60. DESIS Lab, France
- 61. DESIS Lab, France
- 62. DESIS Lab, France
- 63. DESIS Lab, France
- 64. DESIS Lab, France
- 65. DESIS Lab, France
- 66. DESIS Lab, France
- 67. DESIS Lab, France
- 68. DESIS Lab, France
- 69. DESIS Lab, France
- 70. DESIS Lab, France

СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА

- 71. DESIS Lab, France
- 72. DESIS Lab, France
- 73. DESIS Lab, France
- 74. DESIS Lab, France
- 75. DESIS Lab, France
- 76. DESIS Lab, France
- 77. DESIS Lab, France
- 78. DESIS Lab, France
- 79. DESIS Lab, France
- 80. DESIS Lab, France
- 81. DESIS Lab, France
- 82. DESIS Lab, France
- 83. DESIS Lab, France
- 84. DESIS Lab, France
- 85. DESIS Lab, France
- 86. DESIS Lab, France
- 87. DESIS Lab, France
- 88. DESIS Lab, France
- 89. DESIS Lab, France
- 90. DESIS Lab, France

ЮЖНАЯ АМЕРИКА

- 91. DESIS Lab, France
- 92. DESIS Lab, France
- 93. DESIS Lab, France
- 94. DESIS Lab, France
- 95. DESIS Lab, France
- 96. DESIS Lab, France
- 97. DESIS Lab, France
- 98. DESIS Lab, France
- 99. DESIS Lab, France
- 100. DESIS Lab, France
- 101. DESIS Lab, France
- 102. DESIS Lab, France
- 103. DESIS Lab, France
- 104. DESIS Lab, France
- 105. DESIS Lab, France
- 106. DESIS Lab, France
- 107. DESIS Lab, France
- 108. DESIS Lab, France
- 109. DESIS Lab, France
- 110. DESIS Lab, France

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

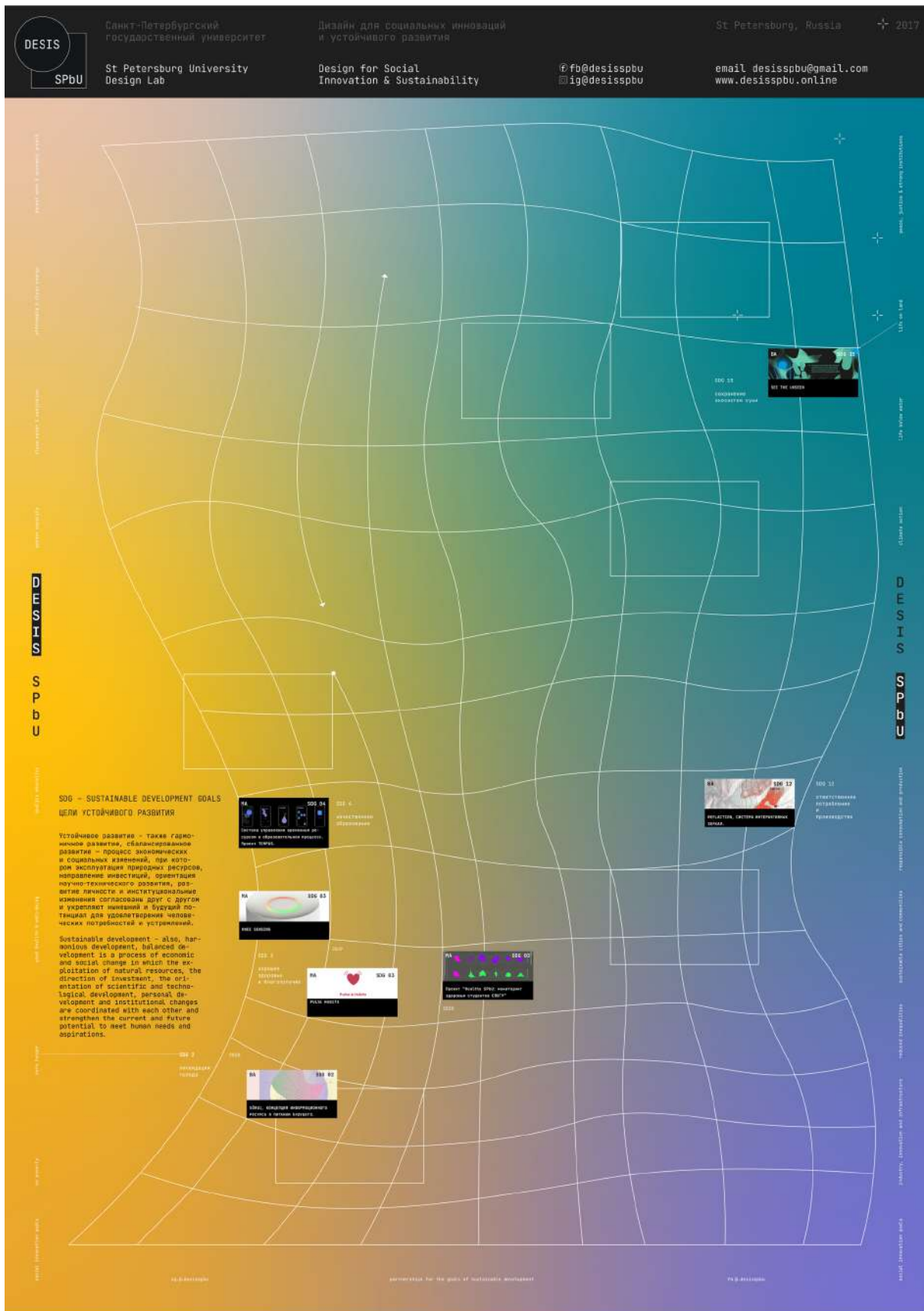
DESIS SPBU

DESIS SPBU

DESIS SPBU

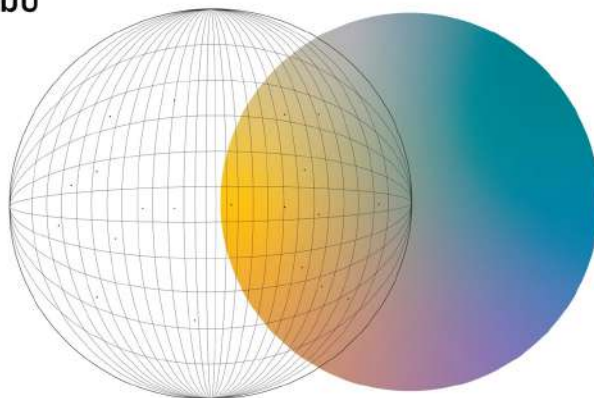
DESIS SPBU

DESIS SPBU



DE
SI
S

SPbU



DE
SI
S

SPbU

59° 57' North
30° 19' East

Saint-Petersburg



SDG 6

clean water and sanitation

